21

Steve JACKSON
Ian LIVINGSTONE
APRESENTAM

FANTASMAS DO MEDO

AVENTURAS FANTÁSTICAS ™

FANTASMAS DO MEDO

Embora seja apenas um Elfo das Florestas, foi para VOCÊ que os Deuses apareceram em sonho, e VOCÊ foi escolhido para enfrentar o poder de Ishtra e sua crescente força de criaturas malignas! Num sonho, você descobre que, neste momento, bem perto de sua casa na Floresta de Affen, um exército cruel está sendo formado por Ishtra. Você deve se infiltrar neste exército antes que ele se torne invencível. Como Príncipe Demônio, Ishtra não pode ser morto por nenhuma arma de qualquer raça da Terra - mesmo a mais poderosa espada mágica dos Altos Elfos não teria efeito sobre ele. Assim, com seus pequenos poderes, o que você pode fazer contra ele?

Talvez a resposta esteja na arte de controlar os sonhos que os Elfos das Florestas dominam, governados pela característica PODER, e que poderia lhe trazer certas vantagens importantes, permitindo que você lance feitiços em momentos vitais de sua aventura...

Dois dados, um lápis e uma borracha é tudo de que você precisa para embarcar nesta emocionante aventura, que tem um sistema de combate elaborado e uma *Folha de Aventuras*, onde são anotadas suas perdas e ganhos.

Muitos perigos o esperam e seu sucesso jamais estará garantido. VOCÊ decide que caminhos seguir, que perigos enfrentar e contra que adversários lutar!

Steve Jackson e Ian Livingstone

apresentam:

FANTASMAS DO MEDO

Robin Waterfield

Ilustrado por Ian Miller

EDITORA

MARQUES SARAIVA

Título do original em inglês
PHANTOMS OF FEAR

Publicado por Penguin Books Ltda.

Harmondsworth, Mindlesex,

England

Copyright Concepção © SteveJackson/ Ian Livingstone, 1987

Copyright Texto © Robin Waterfield, 1987

Copyright Ilustrações © Ian Miller, 1987

Direitos exclusivos para o Brasil

Copyright © 1995 by Marques Saraiva Gráficos e Editores Ltda.

ISBN: 85-85238-65-8

Tradução

Ana Luisa C. S. G. da Silva

Editoração Eletrônica:

BAW - Editoração Eletrônica Ltda.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO
6

FOLHA DE AVENTURAS
12

HISTÓRICO
13

FANTASMAS DO MEDO
15

INTRODUÇÃO

Você é um Elfo das Florestas do Nordeste de Khul; seu lar fica dentro da Floresta de Affen, remanescente da antiga Primeira Floresta. Seu pai era um guerreiro e sua mãe uma xamã, e de ambos você herdou seu talento. Você não é tão forte como seu pai nem um mago tão poderoso quanto sua mãe, mas é um bom lutador, capaz de lançar alguns feitiços úteis e também de penetrar no mundo dos sonhos, um reino xamã especial. Seus pais já faleceram, e você agora é Eldenurin, o "Defensor-Xamã da Tribo". Você está prestes a embarcar numa perigosa aventura. Antes disso, determine suas forças e fraquezas. Na página 12 há uma *Folha de Aventuras* onde serão anotados os detalhes de sua aventura. Escreva a lápis ou faça cópias das páginas para utilizar em futuros combates, Além de lápis e borracha, você precisará de dois dados comuns para participar das aventuras deste livro.

Habilidade, Energia, Sorte e Poder

Jogue um dado. Some 6 ao resultado e anote o total no espaço HABILIDADE, na *Folha de Aventuras*. Jogue os dois dados. Some 12 ao resultado e anote o total no espaço ENERGIA.

Jogue um dado e some 6 para obter o valor inicial em SORTE.

Jogue dois dados e some 6: este será seu total de pontos de PODER para iniciar esta aventura.

Por razões que serão explicadas à frente, suas pontuações em HABILIDADE, ENERGIA, SORTE e PODER mudarão constantemente durante a aventura. Mantenha as anotações precisas destes valores, para isso escreva com letra pequena ou tenha sempre uma borracha à mão. Porém, nunca apague seus valores Iniciais. Como nos outros livros-jogos da série AVENTURAS FANTÁSTICAS, você pode ganhar pontos extras em HABILIDADE, ENERGIA, SORTE, mas os totais jamais poderão ultrapassar aos valores Iniciais, exceto em raras ocasiões, quando você receberá instruções na referência específica Observe, entretanto, que sua pontuação em PODER pode ultrapassar seu valor Inicial.

Sua HABILIDADE reflete perícia como aventureiro, com uma arma ou em outras situações; sua ENERGIA mostra sua condição física; o valor em SORTE indica o quanto você é uma pessoa naturalmente sortuda; seu PODER determina a capacidade de lançar feitiços e lidar com o mundo dos sonhos, que é um domínio especial dos Elfos das Florestas como você. Quanto mais altos forem esses valores, melhor será para você.

Batalhas

Frequentemente, você passará por páginas deste livro que lhe instruirão a lutar contra um determinado tipo de criatura. Talvez possa usar magia para resolver o combate mas, caso não seja possível, opte por não o fazer, ou se, por algum motivo, o feitiço não for suficiente para derrotar seu oponente, decida o combate conforme a descrição abaixo.

Primeiro, anote a HABILIDADE e ENERGIA de seu adversário no primeiro Quadro de Encontro vazio de sua *Folha de Aventuras*. Os valores de cada inimigo são dados, toda vez que há um encontro.

A sequência de combate é a seguinte:

1. Jogue dois dados pelo oponente. Some seus pontos em HABILIDADE. Este total é a Força de Ataque dele.
2. Jogue dois dados por você mesmo. Some sua pontuação atual em HABILIDADE. Este total é a sua Força de Ataque.
3. Se sua Força de Ataque é maior que a de seu oponente, você o feriu: siga para o passo 4. Se a Força de Ataque dele for superior à sua, você está ferido: siga para o passo 5. Se ambas são iguais, vocês conseguiram evitar os golpes um do outro: comece a próxima Série de Ataque a partir do passo 1.
4. Feriu seu adversário, então subtraia-lhe 2 pontos da ENERGIA. Você pode usar a SORTE, aqui, para causar um ferimento maior (veja mais adiante).
5. Seu oponente o feriu, então subtraia 2 pontos de sua própria ENERGIA. Novamente, você pode usar a SORTE nesta etapa (veja mais adiante).
6. Inicie a próxima Série de Ataque (repetindo os passos 1-6). Esta sequência continua até que sua ENERGIA ou a de seu inimigo chegue a zero, o que significa a morte.

Enfrentando Vários Oponentes

Se você está lutando contra mais de um adversário numa batalha, as instruções da referência lhe dirão o que fazer. Algumas vezes, você os considerará como um único oponente; às vezes lutará contra um de cada vez e, em alguns casos, terá de enfrentar todos ao mesmo tempo!

Sorte

Em diversas etapas de sua aventura, seja em batalhas ou em situações nas quais poderá ter sorte ou não (os detalhes são dados nas próprias referências), você poderá usar a SORTE para obter um resultado mais favorável. Mas tenha cuidado! Utilizar a SORTE é um negócio arriscado e, se você tiver azar, os resultados poderão ser desastrosos.

O procedimento *Testar sua Sorte* é o seguinte: jogue dois dados. Se o número obtido for igual ou menor ao seu valor atual de SORTE, você foi Sortudo e o resultado será a seu favor. Se o número for maior do que seu valor atual em SORTE você foi Azarado e será penalizado.

A cada vez que *Testar a Sorte*, subtraia 1 ponto de seu atual valor de SORTE. Dessa forma, você logo perceberá que quanto mais confiar na sua SORTE, mais arriscado será.

Usando a Sorte em Combates

Em certas referências do livro você terá que *Testar sua Sorte*, e descobrirá as consequências de ser Sortudo ou Azarado. Entretanto, em combates, sempre terá a opção de usar sua SORTE, seja para causar maiores ferimentos em um oponente que acabou de ferir, ou para minimizar os efeitos de um golpe recebido.

Se acabou de ferir um inimigo, pode *Testar sua Sorte* conforme descrito anteriormente. Se for Sortudo, causará um ferimento grave nele e poderá subtrair 2 pontos extras do total de ENERGIA do oponente. Contudo, se for Azarado, os ferimentos serão um simples arranhão e você deverá restaurar 1 ponto à ENERGIA do adversário (isto é, ao invés de marcar os 2 pontos normais de danos, você marcará apenas 1).

Se seu oponente acabou de feri-lo, *Teste sua Sorte* para tentar minimizar o ferimento. Se for Sortudo, conseguirá evitar a força total do golpe: devolva 1 ponto de ENERGIA (isto é, ao invés de perder 2 pontos, perderá apenas 1). Se for Azarado, sofrerá um ferimento mais sério e deverá subtrair 1 ponto extra em ENERGIA.

Lembre-se de que deve subtrair 1 ponto de sua própria SORTE cada vez que *Testar sua Sorte*.

Poder

Quando você está sonhando, e quando está lançando feitiços, o PODER é a característica mais importante.

Sonhos

Os deuses de seu povo comunicam-se através de sonhos: eles lhe dizem como agir - embora, às vezes, as instruções estejam abertas a mais de uma interpretação! Eles lhe darão alívio e renovarão seus poderes; esses mesmos poderes permitirão que você lance feitiços e seja um sonhador eficiente.

Como sabe, a maioria dos seres sonha, mas não possui a arte de controlar os sonhos: não depende deles quando e com o que sonharão, ou ainda se esses sonhos serão simples ilusões ou o que os Elfos chamam de "sonhos de potência". Seu povo conhece há muito tempo a arte de sonhar ativamente e seu treinamento permite que você controle seus sonhos e exerça sua vontade neste mundo. Assim, sonhando, você participará de situações que se confrontam, quase sempre de maneira bizarra, com a vida cotidiana.

Você permanecerá adormecido e sonhará bastante no curso de sua aventura! Os tipos de situação que viverá em sonhos se confrontarão com as da "vida real". Haverá decisões a serem tomadas mas, por outro lado, os caminhos e encontros nos sonhos serão totalmente governados pelo PODER (e, ocasionalmente, pela SORTE). Haverá até mesmo combates, em sonho, contra oponentes ilusórios: o livro lhe dirá como lidar com esses encontros. Se você perder uma batalha desse tipo, normalmente não estará morto ou derrotado de fato, mas sofrerá perda de PODER; caso vença, seu PODER poderá ser aumentado. Os pontos de PODER também serão conquistados ou perdidos conforme seu sucesso ou fracasso em lidar com o mundo dos sonhos.

Feitiços

Os feitiços podem ser lançados apenas no mundo real, não em sonho. Na verdade, você deve ser avisado para nunca confundir o mundo dos sonhos com a realidade. Você não é um mestre em magia, sabe apenas meia dúzia de feitiços, na maioria úteis ao cotidiano de um pacífico Elfo das Florestas. Apesar disso, poderão ser úteis também em sua aventura! Lançar feitiços diminui sua energia e, toda vez que você fizer isso, tem de reduzir 1 ponto de PODER.

Todos os feitiços estão sob seu comando e são apenas temporários, durando não mais do que quinze minutos. Você pode usar os feitiços em combates somente quando o livro lhe disser. Os feitiços disponíveis são os seguintes:

Feitiço	*Efeito*
Proteção	Cria uma aura de invisibilidade ao seu redor. Os Elfos usam isso para, por exemplo, proteger suas aldeias. Tome cuidado se o oponente estiver próximo a você e dentro da aura, pois ele será capaz de vê-lo, mesmo que ambos estejam invisíveis.
Ilusão	Permite que qualquer coisa, inclusive você mesmo, pareça-se com qualquer outra coisa, porém sem exageros (por exemplo, você não pode fazer um formigueiro se parecer com uma montanha).

Fraqueza	Reduz a ENERGIA do oponente em 4 pontos.
Levitação	Permite que você flutue até uns quatro metros de altura. Como você também flutua suavemente para o chão com este feitiço, ele poderá ajudá-lo a descer um penhasco, por exemplo.
Localizar	Permite que você detecte a presença de algo - um tesouro, uma passagem secreta, ou até um inimigo escondido. O feitiço é de curto alcance.
Fogo	Você é capaz de produzir chamas na ponta dos dedos que podem ser lançadas numa pequena área (como o peito do inimigo!), para criar uma barreira de fogo, ou apenas para você se aquecer!

Recuperando Habilidade, Energia, Sorte e Poder

Habilidade

Sua HABILIDADE não mudará muito durante a aventura. Ocasionalmente, uma referência pode dar instruções para aumentar ou diminuir sua pontuação em HABILIDADE, mas ela nunca pode exceder seu valor Inicial, a menos que seja especificado no texto. Beber a Poção da Habilidade (veja a seguir) levará sua HABILIDADE ao nível *Inicial* em qualquer etapa.

Energia

Sua ENERGIA mudará muito durante a aventura, conforme você luta e enfrenta tarefas difíceis. Quando você se aproxima de sua meta, seu nível de ENERGIA pode ficar perigosamente baixo e a batalha será particularmente arriscada, então, cuidado!

A ENERGIA pode ser recuperada com repouso, comida e bebida. Você começará sem qualquer Provisão, mas terá a chance de consegui-las pelo caminho. Anote o valor das refeições no espaço para "Provisões" da *Folha de Aventuras*. Cada vez que comer uma refeição, você irá recuperar 4 pontos de ENERGIA e tirar 1 ponto de Provisões. É permitido descansar e comer a qualquer hora, exceto no meio de um combate. Lembre-se de que você tem um longo caminho pela frente, então, use suas Provisões com sabedoria!

Não se esqueça também de que seus pontos em ENERGIA jamais podem exceder seu valor Inicial, a menos que o texto especifique o contrário. Beber a Poção da Energia (veja adiante) fará você recuperar sua ENERGIA até o valor *Inicial*, em qualquer momento do jogo.

Sorte

O valor em SORTE aumenta na aventura quando você for especialmente sortudo ou tiver buscado sua própria sorte com alguma atitude. Detalhes são dados em referências importantes do livro. Lembre-se de que, como em HABILIDADE e ENERGIA, sua SORTE nunca pode exceder seu valor Inicial, a menos que especificado no texto. Beber a Poção da Sorte (veja adiante), além de devolver o valor *Inicial* de sua SORTE em qualquer ponto da aventura, aumenta esse valor em 1 ponto.

Poder

Como já foi mencionado, seu PODER será normalmente aumentado ou diminuído, dependendo das ações no mundo dos sonhos ou do lançamento de feitiços. Observe mais uma vez que, ao contrário das outras características, seu PODER *pode* exceder seu valor *Inicial*.

Equipamentos e Poções

Você começará sua aventura com um mínimo de equipamento, mas poderá encontrar outros itens durante suas viagens. Você está armado com sua espada Telessa e vestido com uma armadura de couro. Possui uma mochila para guardar suas Provisões, um cantil e qualquer objeto que você encontre e queira guardar.
Além disso, você pode levar uma garrafa de poção mágica que o ajudará em sua missão. Escolha *uma* entre as seguintes:

Poção da Habilidade - restaura pontos de HABILIDADE
Poção da Energia - restaura pontos de ENERGIA
Poção da Sorte - restaura pontos de SORTE e soma 1 ponto ao seu valor *Inicial*

Essas poções podem ser bebidas em qualquer momento da aventura, exceto quando você estiver em combate. Beber a poção fará você recuperar sua HABILIDADE, ENERGIA ou SORTE aos seus valores *Iniciais* (e, no caso da Poção da Sorte, aumentará 1 ponto do valor *Inicial* de SORTE).

Cada poção pode ser usada apenas uma vez. Anote em sua *Folha de Aventuras* qual delas você levará e risque depois de bebê-la.

FOLHA DE AVENTURAS

HABILIDADE
Habilidade Inicial =

ENERGIA
Energia Inicial =

SORTE
Sorte Inicial =

PODER

EQUIPAMENTO

POÇÃO DE

ANOTAÇÕES

PROVISÕES RESTANTES

Habilidade = *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*
Habilidade = *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*
Habilidade = *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*
Habilidade = *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*

HISTÓRICO

Você acorda de repente, tremendo, apesar da brisa morna da noite de verão. Fica aliviado quando vê as paredes e os objetos familiares de sua cabana, onde você sabe que está seguro, cercado pelo resto da tribo, no meio da Floresta de Affen. O sonho do qual você desperta foge momentaneamente de sua mente. O que era mesmo? Então sua memória se aviva.

Era um sonho sobre a vida comum, rotineira de sua aldeia. Os Elfos estavam caçando, cultivando a terra, colhendo raízes para fazer remédios e alimentos, cozinhando e consertando as cabanas. Você não podia se ver no sonho, mas estava assistindo à cena. Subitamente, uma voz fez todos pararem de trabalhar e, ao mesmo tempo, o assustou. Você levou um instante para perceber por que ela o amedrontara: *era a sua própria voz!* Mas, que palavras você estava dizendo?

"Devo deixá-los por algum tempo", você diz aos companheiros Elfos. "Que os deuses da floresta os protejam durante minha ausência. O Príncipe Demônio Ishtra está armando uma enorme força de criaturas perniciosas e malignas em nossa floresta. Ele planeja governar todo o mundo - começando pela Floresta dos Elfos. O comando que exerce sobre seu exército é tão cruel que mesmo seus seguidores mais próximos se rebelariam se pudessem, mas Ishtra os controla através de seu poder mágico. Ele precisa ser derrotado. Uma vez quebrado esse domínio, seu exército não terá organização e poder: serão levados à guerra civil, entre eles mesmos. Sua tropa ainda não é grande, então devo enfrentá-lo agora, enquanto há chances de minar suas defesas. Devo me despedir e desejar que todos vocês fiquem bem até minha volta – se eu retornar. Caso contrário, iremos nos encontrar em Tír nan Og, a ilha onde reina o Filho do Mar, a Terra da Juventude, para onde todos vamos quando nossa hora chega."

Neste ponto, você acorda. Agora analisa o sonho, e sabe muito bem que é uma mensagem de seus deuses, embora eles nunca tenham se comunicado antes através da sua própria voz. Você percebe que deve ser a maneira que eles escolheram para impressioná-lo quanto à urgência da tarefa e ao fato de você, somente você, ser o escolhido para essa missão. Porém, a idéia o aterroriza. Como Príncipe Demônio, Ishtra não pode ser derrotado por nenhuma arma de qualquer povo da Terra: nem mesmo a espada mais mágica dos Altos Elfos seria capaz de vencê-lo. Então, o que seus pequenos poderes podem fazer contra ele? Apesar disso, seu dever é ir, e você coloca sua fé nos deuses, eles não o mandariam se não houvesse esperança.

Você decide dormir novamente, para ver se consegue sonhar com mais informações sobre a nobre e assustadora tarefa que o espera. Vá para **1**.

1

Em seu sonho, você caminha pela Floresta de Affen, que lhe é familiar e desconhecida ao mesmo tempo. As árvores parecem mais vivas, mais do que o normal para seus sentidos treinados de Elfo das Florestas; os ruídos de galhos e arbustos parecem maiores. Uma força intensa paira sobre a superfície dos troncos, sustentada pela terra vibrante, e espalha-se até o mais alto galho. Mesmo enquanto sonha, você está consciente de que esta é uma visão da força da vida, que seu povo chama de Maella: ela dá vida a todas as coisas, e uma pequena amostra disso é seu poder de sonhar e usar a magia.

Você não reconhece essa parte específica da floresta. Talvez exista apenas em seu sonho, talvez não. A Floresta de Affen é extensa - mas é somente um pequeno vestígio da antiga Primeira Floresta, quando os três continentes de Titan foram unificados. Em seu sonho, os ramos descem das árvores e o conduzem por uma trilha que se abre à sua frente.

Você está satisfeito por seguir a trilha, porém percebe também a pressa na atitude dos galhos. Aonde as árvores o estão levando? Assim que você formula a pergunta, vem a resposta: as árvores param de empurrá-lo e você percebe que está numa encruzilhada de três caminhos. Um é a trilha que estava seguindo; os outros dois se estendem em diferentes direções, bifurcando-se como a língua de uma serpente.

As árvores pararam de apressá-lo, então esse era o local para onde o conduziam. No sonho, você sabe que cruzamentos são muito mais do que o simples encontro de três caminhos: a trilha que ficou para trás simboliza seu passado e agora - com o coração acelerado e a mente estranhamente calma - você tem de escolher um dos dois caminhos. Mas, para onde eles seguem? No momento, ambos parecem trilhas gramadas dentro de uma floresta tranqüila.

Então, você nota pela primeira vez - acabou de aparecer - uma estátua exatamente na encruzilhada. É uma linda deusa de forma humana, e você não sabe seu nome nem sua função. Está completamente impassível, os braços cruzados sobre o peito e está vestida com mantos esvoaçantes. Embora seja feita de pedra, os olhos parecem penetrar sua mente e ler seus pensamentos.

Seus pensamentos, é claro, são sobre que caminhos seguir. Os braços da estátua se descruzam e um cãozinho preto, que ela aninhava no colo e escondia sob as mangas, pula e corre para as árvores atrás de você. Mas você sabe que, seja qual for o significado disso, o cão não lhe mostrará o caminho certo, então você continua observando a estátua.

Os braços continuam se descruzando tão lentamente que parecem levar uma eternidade, enquanto os mantos assumem um tom azul pálido, porém brilhante, e o rosto se abre suavemente num sorriso enigmático. Finalmente, os braços simplesmente apontam para um dos caminhos.

Você olha primeiro para o da esquerda. Ao invés do caminho simples e insignificante que você havia visto antes, agora há uma estrada que parece se abrir cada vez mais. O final - se houver - é indefinido, mas a sensação de saúde e bem-estar que vêm dele aquece seu coração e as árvores, que somem no horizonte, perdem muitas de suas características comuns, mas adquirem a essência da vitalidade.

Contudo, pela outra trilha, as árvores e arbustos se tornam grotescos, até parecerem cascas vazias, não realmente vivas, mas sustentadas por alguma força terrível que exala um poder tão maligno que suas narinas são atacadas por um odor fétido. E assim que você percebe o horror dessa podridão, enxerga também de onde ela vem. Uma grande área da floresta despencou numa cova, cujo fundo você não pode ver; mas, seja o que for que esteja ali, subterrâneo, está causando a destruição da floresta, da sua floresta.

Agora, você vê que a estátua carrega nas duas mãos cópias da sua fiel espada Telessa. A bela deusa desaparece, lançando um último vestígio do sorriso enigmático, e deixa cair as duas espadas, tilintando no gramado. Você pega a da esquerda e segue pela floresta calorosa e bonita (vá para **306**), ou apanha a da direita e investiga o que está provocando o sofrimento da sua preciosa floresta (vá para **67**)?

2

O Goblin pergunta o que você quer. Você pensa rápido, e pergunta se ele ouviu algum rumor sobre Ishtra retirar toda a cerveja dos Goblin até depois da invasão. O Goblin fica horrorizado e corre para contar aos companheiros a má notícia. Some 1 ponto à sua SORTE por semear a discórdia entre as tropas de Ishtra. Você espera um pouco e então continua pela passagem, a leste, até chegar a um cruzamento, onde pode virar à direita (vá para **123**) ou esquerda (vá para **310**).

3

Você se encontra às margens de um rio subterrâneo. Uma névoa repugnante sobe do rio e impede que você veja a sua largura. Há uma corda grossa, esticada, que some na névoa, mas que parece se estender pelo rio. Você usa a corda para atravessar o rio (vá para **26**) ou espera um pouco (vá para **345**)?

4

O som de uma pequena criatura subindo no tronco de uma árvore o detém por um instante, mas você vê que é apenas um esquilo preto. Os esquilos da Floresta de Affen nunca atacam criaturas maiores, a menos que sintam que seu território está sendo ameaçado, quando se agrupam e atingem o invasor com pequenos arranhões e dentadas. Esse está pulando de galho em galho à sua direita. "Onde há esquilos", você deduz, "provavelmente há nozes." Você segue o esquilo na esperança de encontrar algumas nozes (vá para **339**), ou continua pelo norte (vá para **275**)?

5

Você deduz que algo que as tropas de Ishtra consideram tão perigoso é de seu interesse. Lógico, pode ser igualmente perigoso para você! Você caminha lentamente pela passagem, para que seus olhos se acostumem à penumbra. Você não havia ido muito longe quando, na fraca luz dos túneis lá embaixo, vê uma entrada barrada para uma caverna. Você percebe que acabou de acionar algum mecanismo secreto no chão, o que fez abrir a porta gradeada. Imediatamente, a Banshee que estava presa salta porta afora. Você não é enganado pela sua aparência de bruxa velha; suas garras lhe dizem que esta criatura morta-viva pode lutar, e já está dando um de seus conhecidos gritos. Jogue dois dados. Se o total for menor ou igual à sua HABILIDADE, vá para **337**; se for maior, vá para **374**.

6

Você continua pela floresta amaldiçoada. As folhas estão marrons e maiores do que o normal; há um líquido escorrendo constantemente delas para o solo úmido. À tarde - pelo que parece, pois o sol está quase sempre escondido pela névoa escura e agitada - você chega a uma trilha definida, que segue para a esquerda. Fica horrorizado ao pensar em que tipo de criaturas teriam feito uma trilha nesse maldito lugar. Você segue a trilha (vá para **69**), ou continua vagando pelas árvores (vá para **321**)?

7

Infelizmente, um Bhorket que estava por perto teve a mesma idéia. Você e esse macaco peludo se encontram numa corrida desesperada atrás de abrigo. Os Bhorkets normalmente são criaturas tímidas, mas este está assustado e lutará por sua vida. Chuta e golpeia com os braços e pernas fortes. A alta HABILIDADE reflete a capacidade de saltar, fugindo de seu alcance.

BHORKET HABILIDADE 8 ENERGIA 11

Se o Bhorket vencer duas Séries de Ataque consecutivas, você perde o equilíbrio e cai ladeira abaixo. Tire 1 ponto extra de ENERGIA antes de continuar a luta. Se você ganhar, sabe que seu destino o espera, e deve enfrentá-lo. Vá para **373**.

8

Você escolheu não apenas o nome de um clã que mandou tropas para ajudar 'Ishtra, mas também aquele cuja insígnia você está usando. O capitão Orc se afasta e permite que você passe. Quando a patrulha some no túnel, você se esconde atrás da pilha de ossos para se acalmar. Vá para **27**.

9

A visão imediatamente muda, e você não está mais caminhando pela margem de um rio, mas parece abrir caminho por entre uma multidão. Os Elfos, como você, esbarram em humanos e Anões; Gigantes atropelam Trolls e Ogres como se não estivessem ali. Muitos dos rostos parecem conhecidos, embora uma outra parte de sua mente lhe diga que você nunca os viu antes. Você tenta falar com alguém (vá para **254**), ou não (vá para **235**)?

10

Quando você segue para o oeste, encontra uma mata densa bloqueando seu caminho. Tem de andar em ziguezague para seguir na direção certa, e supõe que está andando três quilômetros para avançar apenas um. Finalmente, você fica irritado com o atraso e começa a abrir caminho pela mata com sua espada. Correu tudo bem nas duas primeiras vezes, mas foi infeliz na terceira. Seu movimento perturbou uma Urtiga. Os minúsculos esporos entraram por toda a sua roupa, e a irritação que eles causam é terrível. Perca 1 ponto em HABILIDADE até encontrar uma maneira de se livrar dos esporos. Você decide voltar à sua antiga caminhada em ziguezague para evitar tais perigos. Agora seu progresso é ainda mais lento por causa de sua constante necessidade de parar para se coçar! Vá para **311**.

11

A porta está trancada. Se você tivesse uma chave, tentaria usá-la, mas não adiantaria. Perca 1 ponto de SORTE. Se você quer tentar outra porta, repita o procedimento que fez para chegar aqui; caso contrário, siga pelo corredor (vá para **217**).

12

Enquanto afasta o emaranhado de arbustos espinhosos, você perturba um ninho de Escorpiões Gigantes. Uma ou duas dessas criaturas não significariam uma ameaça para você, mas uma dúzia é algo perigoso. Você luta contra eles como se fosse um único oponente. Eles já estão subindo por suas pernas, então já é tarde demais para a magia.

ESCORPIÕES GIGANTES	HABILIDADE 6	ENERGIA 6

Se você perder qualquer Série de Ataque, terá sido envenenado e terá que lidar com isso. Poderá tanto cortar a área infectada com sua lâmina, o que lhe custará 2 pontos de ENERGIA, ou procurar uma raiz do antídoto Alaba, o que lhe reduzirá 1 ponto de SORTE. Você deve fazê-lo depois da luta, por cada Série de Ataque perdida. O encontro o leva a decidir evitar a mata fechada e você acaba seguindo para o oeste. Vá para **376**.

13

Você olha pela fechadura mas não vê nada, a não ser a ponta de uma mesa no aposento à sua frente e aí observa que a porta parece estar destrancada. Você tentará arrombá-la (vá para **43**), ou entrará sorrateiramente (vá para **70**)?

14

Você escuta sons confusos de dentro, e uma voz de Orc grita: "O que está acontecendo?" Antes que possa fugir, a porta se abre e um guarda Orc bloqueia a passagem, outro coloca a cabeça sob o braço do primeiro, para ver o que estava causando aquela agitação. Você tenta dizer a eles que é um aliado, um Elfo das Trevas, mas eles estão furiosos demais para escutá-lo; por sorte, você pode lutar com um de cada vez, conforme eles passem pela porta.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro ORC	7	6
Segundo ORC	6	6

Se você vencer, vá para **92**.

15

Em pouco tempo você chega às margens de um riacho que corre para o leste, em direção ao Lago Nekros. O riacho não é muito fundo, e você pode ver até onde vão seus pés. A água chegaria em seu peito, no máximo. Você o atravessa e continua na direção norte (vá para **268**), ou segue a margem do riacho para o oeste (vá para **111**)?

16

Você não é capaz de evitar as batidas do machado contra a parede do túnel. O som é ampliado pelo eco e chega claramente do outro lado. As Patrulhas de Orcs em uma ponta e os Goblins na outra prometem um jogo divertido, que consiste em atirar flechas de besta pelo túnel durante dez minutos: mesmo que você estivesse invisível, não haveria como escapar. Nem todas as flechas o atingem, claro; mas quando os guardas descem o túnel, você já está fraco e ferido demais para resistir. Sua aventura terminou.

17

Você cai no espaço vazio. Desabará no Plano Demoníaco, onde os comparsas de Ishtra não lhe demonstrarão nenhuma piedade. Sua aventura terminou.

18

Conforme você viaja para o noroeste, vai se convencendo de que foi uma boa idéia mudar a direção, porque começa a notar um comportamento cada vez mais estranho nos animais da floresta. Criaturas normalmente tímidas rosnam agressivamente para você do matagal; pássaros gorjeiam em sinal de alarme do topo das árvores. Fica claro também que as criaturas do bosque têm armazenado alimentos e, como não é a estação normal para isso, você percebe que todo esse estranho comportamento deve-se à percepção instintiva sobre a futura invasão de Ishtra.

Você começa a se arrepender de não ter trazido Provisões de casa, especialmente porque quanto mais você se aproximar da cova de Ishtra, mais os animais terão colhido ou comido os alimentos disponíveis. Você sempre soube que teria que levar comida quando estivesse no subterrâneo, mas agora parece sensato ter Provisões para toda a jornada. O próximo estágio de sua viagem será encontrado indo para **399**. Entretanto, antes disso, memorize o número dessa referência e vá para **50**.

19

Enquanto a luta continua, pode sentir Eric sendo pressionado e o encoraja, gritando quanto pode mas, exatamente na hora em que você derrota seu último oponente, percebe que ele cai no chão. Você gira e vê que ele havia matado um Elfo das Trevas, mas ainda restavam dois, embora um estivesse ferido: a criatura brutal acabava de atravessar a lança no pescoço de Eric. Você luta simultaneamente contra esses dois Elfos. Em cada Série de Ataque, escolha aquele que estará atacando, mas jogue os dados pelos dois adversários. Conduza a Série de Ataque normalmente contra o escolhido; o outro poderá feri-lo (se a Força de Ataque superar a sua), mas você não pode machuca-lo (mesmo que sua Força de Ataque seja maior).

	HABILIDADE	ENERGIA
ELFO DAS TREVAS	8	7
ELFO DAS TREVAS ferido	7	4

Se você vencer, enterre Eric com todas as honras; há um sorriso de paz em sua face ensangüentada. Você deixa o machado entalhado a seu lado e, com o coração pesado, continua sua trajetória solitária. Vá para **392**.

20

Você conhece a virtude de ficar num sonho, por mais estranho e letal que ele possa parecer: afinal de contas, está acontecendo em sua mente, então pode sofrer poucos males de verdade. Mas você está muito amedrontado pela idéia de perder a visão e acorda com um sobressalto. Vê a lua no céu: ainda falta muito para a noite terminar, então volta a seu sono agitado. Vá para **360**.

21

Você pensa que qualquer coisa que as tropas de Ishtra consideram tão perigosa é de seu interesse. Lógico que também pode ser igualmente perigosa para você! Caminha lentamente pelo túnel, para que seus olhos se acostumem à penumbra. Não havia ido muito longe quando, na fraca luz dos túneis lá embaixo, vê uma entrada barrada para uma caverna e percebe que acabou de acionar algum mecanismo secreto no chão, o que fez a porta gradeada se abrir. Imediatamente, a Banshee que estava presa salta porta afora. Você não é enganado pela sua aparência de bruxa velha; suas garras lhe dizem que esta criatura morta-viva pode lutar, e já está dando um de seus conhecidos gritos. Jogue dois dados. Se o total for menor ou igual à sua HABILIDADE, vá para **102**; se for maior, vá para **140**.

22

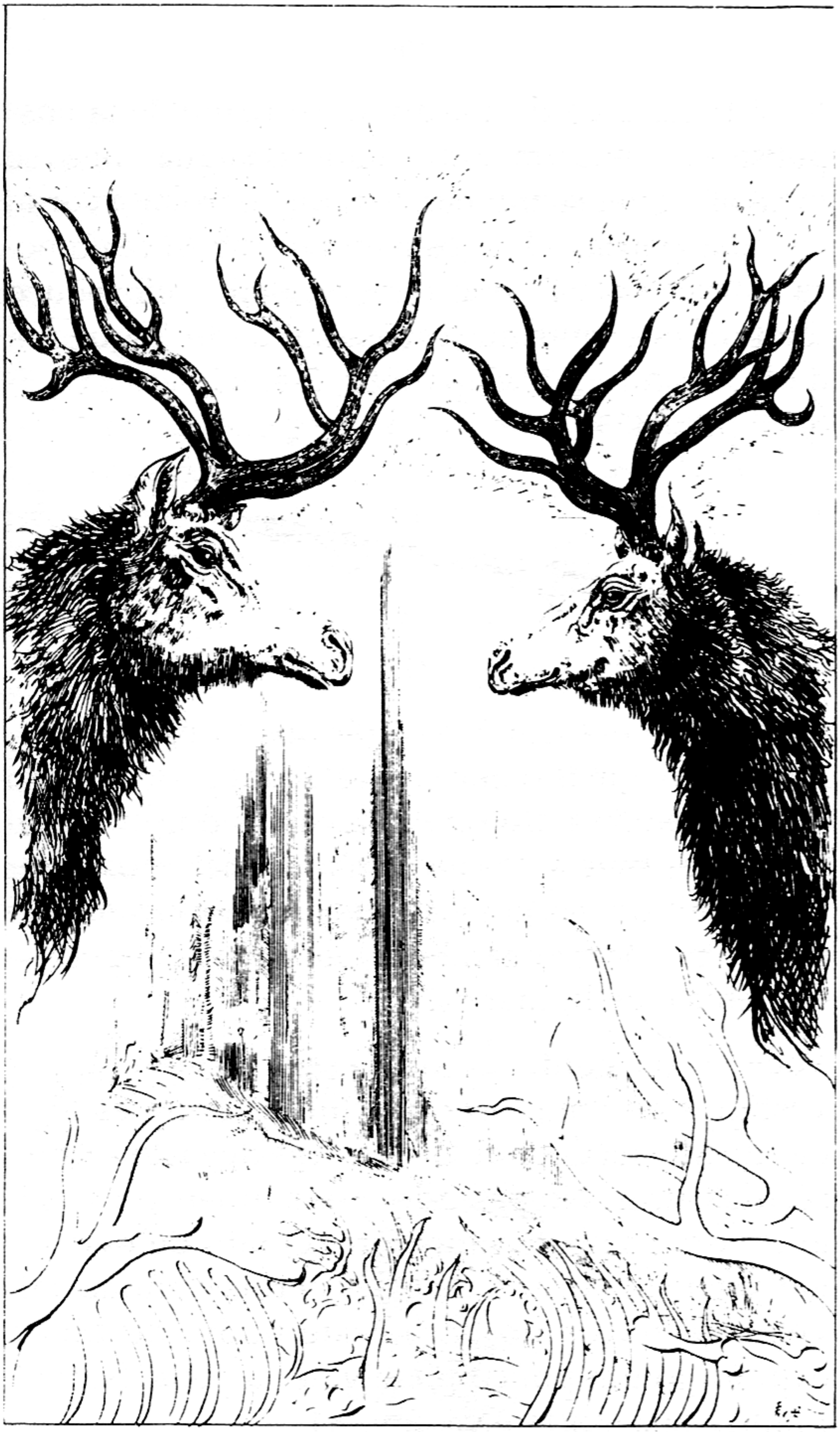
A porta está trancada. Se você tem uma chave, pode tentar usá-la (vá para **359**); caso contrário pode tentar outra porta, tirando um número dobrado nos dados, ou pode seguir pela passagem (vá para **217**).

23

Agora é de manhã, e você acorda na cabana do Homem Selvagem. Recupere seu PODER para o valor que tinha antes da luta no sonho, e some 1 ponto por sua vitória. Se o Homem Selvagem ainda está vivo, vá para **215**. Se não, rasteje de volta aos arbustos de azevim e continue (vá para **116**).

24

Você caminha a leste pelo túnel sombrio, até ele se encontrar com outro melhor iluminado, com mais tochas nas paredes. Este novo túnel corre de norte a sul, mas você acredita que o sul o leve de volta para a caverna dos ossos, perto da entrada para o reino subterrâneo de Ishtra, então você ruma para o norte. Mais adiante, passa por uma porta de madeira pesada, à direita. Você tenta, mas não consegue escutar nenhum barulho detrás da porta. Você continua para o norte (vá para **274**), ou descobre o que está atrás da porta (volte para **13**)?



25

Você acorda. Enquanto estava sonhando, teve uma sensação de segurança, invencibilidade e conhecimento. Porém, quando desperta completamente, essa sensação desaparece; embora você se lembre dos detalhes do sonho, não está bem certo sobre o significado ou a relação dele com a sua busca. Pelo céu, você deduz que o amanhecer ainda vai demorar algumas horas. Você volta a dormir (vá para **120**), ou desce da árvore e continua sua jornada (vá para **169**)?

26

Você puxa a corda e ela parece firme. Está suspensa a apenas um metro acima da água, logo, se você não quer se molhar, terá que enrolar a corda em suas pernas e braços e atravessar. Você começa a fazer isso. É uma tarefa difícil e, em pouco tempo, você sente que está se soltando.

Jogue um dado: tirando 1-2, vá para **82**; 3-4, vá para **312**; 5-6, vá para **353**.

27

Uma vez bem escondido atrás dos ossos, você começa a imaginar o que eles estão fazendo ali. São velhos demais para serem os restos dos moradores destes túneis. Você vê crânios rachados e outros sinais dessas pessoas que não morreram dormindo em paz; vê também que a maioria dos esqueletos é de humanos.

Você se dá conta de que esses devem ser os vestígios de uma força que lutou contra as legiões do Mal na Grande Guerra que devastou Khul, séculos atrás. No passado, esses túneis presenciaram um combate sangrento. O fato de esse lugar já ter sido o lar para esses heróis o anima: talvez haja traços do Bem neste ninho do Mal e explorá-lo um pouco pode valer a pena. Some 1 ponto à sua SORTE e vá para **84**.

28

Os cervos não respondem, mas uma estranha força brilha e estala entre os seus chifres e você fica temporariamente ofuscado pela luz. Quando consegue enxergar novamente, há apenas um chifre suspenso no ar entre os cervos. Você avança e o pega, e vem facilmente para suas mãos.

Olhando bem, ele é oco como uma trompa; e você observa que possui *doze* galhos (anote isso em sua *Folha de Aventuras).* Soprando com força, o som ecoa pelo cânion, e então você guarda a trompa-chifre em sua mochila. Agradecendo em silêncio às criaturas majestosas, você continua em seu caminho para o vale. Some 1 ponto à sua SORTE e vá para **383**.

29

Mesmo sé preparando para o ataque do Fa1cão-Sangue, passa por sua cabeça que ele está muito distante de seu hábitat natural. Poderia ser um espião enviado por Ishtra? Então não há mais tempo para pensar, apenas para agir.

FALCÃO-SANGUE GIGANTE HABILIDADE 7 ENERGIA 12

Se você vencer, deixará a clareira e seguirá para o norte. Vá para **332**.

30

A cozinha não está atrás de você, então o blefe não funciona. Os Goblins cortam você em pedacinhos e voltam para sua refeição - agora com um prato a mais no menu!

31

Você se convence de sua decisão e recusa a oferta das fadas; seu destino está ligado a atitudes mais diretas. Você acorda do sonho e descobre que a clareira sumiu. Está bem na fronteira da terra amaldiçoada, tudo o que restou da clareira encantada é uma única árvore velha. Ela é obviamente mágica: sua atenção é desviada especificamente para os galhos, devido à sua formação regular e você observa que são exatamente *vinte e dois* galhos (anote isso em sua *Folha de Aventuras).* Todos são normais, com ramos cobertos de folhas, exceto um. Esse é prateado, e tem luz própria. Você o pega, guarda na mochila e dá o primeiro passo em direção ao reino cruel de Ishtra. Vá para **259**.

32

"Ah, muito esperto", diz o líder dos Pixies, enquanto a rede se dissolve e você flutua para a margem do lago. "Certo, teremos que ajudá-lo. A primeira coisa que deve saber é que a entrada para a cova de Ishtra fica mais ou menos para o norte - embora eu não saiba o porquê de você ter escolhido uma maneira tão complicada de se matar. Em segundo lugar, o Saqueador de Charadas, a majestade brincalhona, permite que você leve qualquer um desses itens.

O Pixie faz um gesto e diversos itens aparecem no chão à sua frente: um saco de ervas medicinais; uma trompa de chifre de cervo com doze galhos; uma rede igual àquela onde você ficou preso; e um par de presas de javali. Escolha um desses itens e vá para **109**.

33

A porta está aberta. Embora esteja frio em todo o reino subterrâneo de Ishtra, você sente uma rajada gelada assim que entra no aposento. É o frigorífico da cozinha; as paredes são de gelo e carcaças estão penduradas em ganchos. Você consegue identificar algumas delas, mas gostaria de não poder fazê-lo pois não há nada que o interesse aqui, a menos que queira algum gelo. Uma boa parte dele não se derreteria por um tempo caso fosse embrulhada num pedaço de roupa. Por algum motivo, o número do aposento, 33, fica gravado em sua mente. Agora você pode tentar outra porta tirando outro número dobrado nos dados, ou andar pelo corredor (vá para **217**).

34

Você fica apenas invisível, mas não material. O pelotão do Homem-Lagarto ainda sabe onde você está, e ainda pode cortá-lo em pedacinhos. Para a alegria deles, seu corpo moribundo e ensangüentado está visível novamente quando desaba no chão.

35

Você lança o feitiço localizar para detectar qualquer perigo no túnel (vá para **218**), ou preserva seu PODER e arrisca explorá-lo sem uma previsão (vá para **279**)?

36

O Goblin grunhe, "Huh! Vá em frente!", e o deixa passar. Você segue para a porta da direita (vá para **119**) ou para a da esquerda (vá para **330**)?

37

Tire 1 ponto de PODER.Quando você levita sobre o Homem-Gorgulho, ele uiva, surpreso, e foge. Seu truque funcionou e você pode continuar sua jornada em segurança. Vá para **308**.

38

Você luta contra o primeiro Orc Pigmeu, ambos andando em círculo e esperando uma brecha. O Orc faz um movimento brusco para a direita – e é atingido no pescoço pelo dardo de seu próprio companheiro! Ele lança um olhar de surpresa e cai, morto. Você se vira para atacar o segundo Orc Pigmeu antes que ele tenha tempo de recarregar a zarabatana. Vá para **369**.

39

Você não encontra nada útil para levar entre os sórdidos e bárbaros instrumentos de tortura que o Ogre deixou cair. Você agora pega a passagem para o norte (vá para **351**), ou vira à direita e ruma para o leste (vá para **255**)?

40

As lágrimas brotam em seus olhos enquanto você ergue a espada contra esse monstro do pesadelo que toma sua aldeia. Assim que você desfere o primeiro golpe, a imagem muda e você vê a aldeia pacífica que deixou para trás, onde os Elfos cuidam de seu cotidiano como se nada mais existisse. Mais uma vez você está vendo a cena de cima, e não como parte dela, e a aldeia some enquanto você flutua para longe. Receba 1 ponto em PODER e vá para **231**.

41

Assim que tenta lançar o feitiço, você desperta do sonho, aterrorizado. A armadilha de misturar os sonhos com a realidade o pegou: você não pode lançar feitiços nos sonhos. Perca 2 pontos em PODER – 1 pelo feitiço que falhou e 1 extra. Vá para **380.**

42

Se, durante esse combate, o Ogre tirar 12 contra você, ele conseguiu tirá-lo do barco (vá para **161**). Caso contrário, resolva o combate como sempre.

BARQUEIRO HABILIDADE 8 ENERGIA 10

Se você vencer, joga o corpo dele na água e atravessa o rio. (Vá para **100**).

43

Se sua ENERGIA for 15 ou mais, você conseguiu derrubar a porta (vá para **189**); se não for, você conseguiu apenas machucar o ombro (perca 1 ponto em ENERGIA) e acordar os Orcs que estavam descansando no local (vá para **14**).

44

A porta está trancada. Se possui uma chave, poderá tentar abri-la (vá para **280**). Caso contrário, pode jogar os dados para outro aposento, ou continuar pela passagem (vá para **217**).

45

Assim que você deixa o centro da tempestade, é lançado de um lado para o outro por forças iradas. Algo parece jogá-lo violentamente da tempestade e devolvê-lo ao centro. Perca 1 ponto em PODER e (vá para **164**).

46

O Dragão o leva lentamente para o topo de uma colina. Uma única árvore reina na colina, rígida e sem folhas contra o céu cinzento. No encontro dos dois galhos principais, há um grande ninho bagunçado, feito por algum pássaro. O Dragão o coloca no chão, perto da árvore, e voa, cumprindo sua missão. Você ouve um grito alto, um pássaro decola do ninho e inicia uma descida em sua direção para investigar, assim que você o vê, sabe o que esperar. É um Hoazim, pássaro mítico com uma envergadura de dois metros, um bico afiado e garras saindo das asas. Você pode ganhar algum PODER aqui, mas apenas se vencer a luta.

O Hoazim mergulha no ataque. Tem PODER 12. Jogue dois dados. Se o resultado for 2-7, o Hoazim reduz 2 pontos de seu PODER; se for 8-12, o PODER dele é diminuído em 2 pontos. Continue a luta até que um dos dois fique com PODER zero. Se você vencer, vá para **340**; se perder, vá para **293**.

47

O estalido de um graveto à sua direita o avisa que algo ou alguém está se aproximando. Antes que você possa reagir, um pé pisa seu pescoço, imobilizando-o e uma voz rude ordena que você jogue sua espada longe. Você faz o que ele diz (vá para **375**) ou resiste (vá para **125**)?

48

Há um caminho entre as casas em ruínas, algumas ainda soltam fumaça pela chaminé. O odor de morte paira pesado no ar. Numa cratera no chão, vê dois corpos inchados sendo dilacerados por chacais. Você sabe que está andando numa cena do futuro de Titan, se os planos de Ishtra derem certo e está determinado a não deixar isso acontecer. O caminho se bifurca para desviar de uma colina. Você segue pela esquerda (vá para **208**) ou direita (vá para **186**)?

49

Você conhece a virtude de habitar um sonho, por mais estranho e letal que ele possa parecer: afinal de contas, está acontecendo em sua mente, então você pode sofrer poucos males de verdade. Embora o sonho seja assustador, consegue continuar dormindo. Quando seus olhos são furados, é verdade que você fica cego neste mundo dos sonhos, mas passa a enxergar outro, e o sonho muda rapidamente. Vá para **144**.

50

Enquanto procura Provisões, poderá ter que lutar contra alguma criatura da floresta, seja para pegar sua comida ou simplesmente por ela ser agressiva. Jogue um dado para saber com qual criatura você lutará, se houver alguma:

1	Nenhuma
2	Lobo (HABILIDADE 7, ENERGIA 6)
3	Alce (HABILIDADE 6, ENERGIA 12)
4	Urso (HABILIDADE 7, ENERGIA 14)
5	Gigante da Floresta (HABILIDADE 9, ENERGIA 9)
6	Nenhuma

Se você não tiver que lutar contra ninguém, ou quando tiver vencido, jogue dois dados: esse é o total de Provisões que você encontrará. Anote esse valor na *Folha de Aventuras* e siga para a referência cujo número teve que memorizar.

51

Quando você prossegue, nota que esta parte da floresta está ocupada por alguma criatura humana. Primeiro, você vê apenas um ou outro galho quebrado, o que poderia ter sido causado por qualquer coisa, mas uma pegada na lama lhe dá certeza. Você lança um feitiço de Localizar para o oeste e verifica se há algum perigo por perto (vá para **148**), segue despreocupado (vá para **349**), ou volta para o norte a fim de sair do caminho seja de quem for (vá para **227**)?

52

Você corre e corre, mas parece estar imóvel. Escuta o Angaroc atrás de você e sente que ele está prestes a atacar. Ele o sufoca com seu corpanzil e o prende no chão enquanto suga sua força vital. Não há como escapar deste monstro, pois não é apenas parte de sua imaginação, mas um dos guardas que Ishtra infiltrou no mundo dos sonhos. Sua aventura terminou.

53

Assim que sente seu PODER se esvaindo, você vai para o mundo dos sonhos e se confronta com Morfeu, tenente de Ishtra. Ele é uma criatura corpulenta, fonte de todos os pesadelos das raças de Titan. Seu corpo não possui uma forma definida, mas se enche com os pesadelos - criaturas malignas, grandes e pequenas. Ele mandará várias criaturas de pesadelos para combatê-lo, antes de vir pessoalmente. Você terá que lutar com uma atrás da outra, uma Harpia (PODER 10), uma Clawbeast (PODER 12), e uma Aparição (PODER 14). A Harpia é um demônio alado que o ataca com suas garras; a Clawbeast balança os quatro braços para você, tentando rasgar seu corpo de sonho com enormes ganchos; a Aparição simplesmente tenta sugar seu PODER com sua terrível presença. Conduza cada combate normalmente, jogando dois dados: se o resultado for 2-7, o monstro reduziu 2 pontos de seu PODER; se for 8-12, você diminuiu o PODER dele em 2 pontos. Ao final de cada combate, recupere seu PODER para menos 1 ponto do que era antes da luta. Se você perder as três batalhas, não poderá continuar no mundo dos sonhos, e voltará para **73**, sem chances de voltar para cá. Caso contrário, vá para **364**.

54*

O capitão da patrulha do Homem-Lagarto que você encontrou no corredor é um pouco mais inteligente do que os Goblins, ele acha não apenas estranho, mas suspeito, que você não coma a comida boa e farta que é servida aqui. Isso o faz pensar que você não é o Elfo das Trevas que parece. Ao invés de arriscar, ele ordena a seu pelotão que o corte em pedacinhos, e o fazem com alegria.

55

Aporta não está trancada. Você abre e entra numa despensa. Recupere 4 pontos de ENERGIA comendo alguma coisa. Então poderá tentar outra porta, tirando outro duplo nos dados, ou poderá seguir pela passagem (vá para **217**).

56

No alto da colina, você é interceptado por três Lobos. Primeiro, você vê apenas seus olhos, brilhando como carvão em brasa. Então eles saltam, rosnando, e começam a rondá-lo, esperando por uma oportunidade para atacar. Você pega Telessa e espera ter tempo para também lançar um feitiço. Eles estão próximos demais para você usar a Proteção de maneira eficaz e você pensa que é melhor tentar a Levitação (vá para **103**) ou Fogo (vá para **273**). Como alternativa, você pode simplesmente lutar sem usar um feitiço (vá para **79**).

57

Você continua sua jornada e passa-se algum tempo antes de se atrever a levantar e seguir normalmente pelas árvores. Pergunta-se se a rajada de vento foi mandada por alguém esperto diretamente para você, ou se foi uma resposta instintiva do Mal contra o Bem.

Você percebe que, por mais arriscada que sua viagem esteja sendo, os perigos têm sido, no mínimo, razoavelmente previsíveis. Entretanto, quando você chega na terra maldita, suspeita que entrará numa região estranha de terrores desconhecidos. Vá para **239**.

58

Embora você fique invisível quando entra no mundo dos sonhos, não perde seu corpo físico. Ainda assim ele é destruído, levando-o a vagar para sempre, em vão, pelo reino dos sonhos. Talvez você seja visto por algum sensitivo como um fantasma; de qualquer forma, sua aventura terminou.

59

Você sai pela abertura. O sol faz sua espada Telessa brilhar e, para os seis viajantes que o estão observando, parece que você se materializou do nada. É disso que são feitas as lendas: some 1 ponto de PODER.

Os espantados viajantes o convidam para a refeição mas, como eles estão comendo carne de cervo, você recusa: Elfos das Florestas não comem carne. Os andarilhos estão na estrada há vários meses, e vieram de uma cidade chamada Kalagar, no oeste. Estão tentando chegar a Arion para pegar um barco até alguma ilha remota, a fim de escapar da destruição que o profeta Vanator previu para o mundo. Você reconhece que o profeta pode não estar muito errado se Ishtra vencer. Em troca, você conta algo sobre sua missão aos viajantes (vá para **209**) ou não (vá para **236**)?

60

Você devia ter obedecido a seus instintos. No mundo real, seu corpo, embora invisível, esbarra num Troll e num Ogre, que também colidiram numa das esquinas dos túneis. O Ogre pensa que foi o Troll que derrubou os instrumentos de tortura que ele carregava; mas deve ter sido você em seu estado invisível! Você desperta bruscamente e volta para a realidade, onde fica visível novamente. Vá para **193**.

61

Você atravessa a caverna, tomando cuidado para não tocar em nenhum daqueles musgos estranhos. Você tem que engatinhar para continuar descendo o túnel. Porém, depois de meia hora nesse modo desconfortável de viajar, sente um ar fresco, e logo sai no lado oeste da colina. Você se espreguiça e olha para o oeste, pensando que terra deve atravessar a seguir.

A colina desce suavemente num vale, onde todos parecem viver em paz e harmonia. As árvores lá ainda estão verdes. Mas essa visão brilhante acaba abruptamente numa paisagem jamais vista, mesmo em seus piores pesadelos, e você percebe que está olhando a parte amaldiçoada da floresta, que seu sonho revelou. É bem maior do que você imaginava: se estende por quilômetros à frente de seus olhos. Vá para **386**.

62

No mundo dos sonhos, você cai num rio de lava derretida; no mundo real, cai num rio de água comum. Vá para **161**.

63

Você tranca a porta, com os corpos dos Orcs do lado de dentro, para evitar a todo custo que alguém veja sinais de sua presença *nesse* aposento. Some 1 ponto à sua SORTE. Contudo, a chave fica presa na fechadura e você não pode carregá-la. Siga então para o norte. Vá para **274**.

64

A visão à sua frente se contorce e treme. São as entranhas de algum monstro imenso ou uma serpente? E então, enquanto você observa, ela muda novamente, transformando-se em uma paisagem sinistra de um país selvagem com riachos. Você subitamente percebe que o que vê aqui se compara com o mundo real dos túneis, mas numa escala bem maior: um túnel estreito se torna um grande rio; a rocha sólida entre os túneis vira um campo bizarro e disforme. Já que o mundo dos sonhos possui essa similaridade com a realidade, é melhor você escolher que caminho seguir. Você vai pelo rio que corre para o oeste (vá para **313**), leste (vá para **226**), norte (vá para **365**), ou nordeste (volte para **9**)?

65

Você desfere o golpe final contra o Vampiro. Ele desaparece imediatamente, a ilusão é desfeita e você acorda. Recupere seu PODER para o que era antes do combate e some 1 ponto por sua vitória. É de manhã, então você decide continuar sua jornada. Vá para **172**.

66

A porta não está trancada, pela simples razão de que o quarto está vazio. Você dá uma olhada ao redor, mas nada encontra. Quando sai, depara com um esquadrão de guardas. Tenta persuadi-los, dizendo que é um Elfo das Trevas com motivos legítimos para vasculhar os quartos, mas eles não ficam convencidos. Você é escoltado até as masmorras de Ishtra, onde passará o resto de sua curta vida.

67

Enquanto você anda pelo caminho, as árvores deixam de ser as criaturas pacíficas e calmas que você conhece e adora. As raízes saem do solo quando você passa e se enrolam em seus tornozelos; galhos roçam seu rosto, mas não num gesto de carinho. Não há folhas nessas árvores, exceto algumas podres que derramam uma resina grossa que queima sua pele. Mas, pior do que isso tudo é o cheiro que a cova exala. Quanto mais perto você chega, mas seus instintos gritam que é errado, *errado,* ERRADO!

O seu lado consciente, mesmo quando você dorme, percebe sua agitação no colchão, e que você está quase acordando para evitar o terrível pesadelo. Você tenta continuar o sonho (vá para **395**) ou decide acordar (vá para **380**)?

68*

Depois de um tempo, o túnel vira para a esquerda, e você sai no que com certeza é a cozinha da fortaleza de Ishtra. Você sabe que teve sorte em não encontrar nenhum guarda e não quer abusar voltando pela mesma passagem, então abre a porta da cozinha. Vá para **320**.

69

Você anda com cuidado pela trilha. Para seu alívio, nada o ataca na floresta, e não parece haver armadilhas no local. A trilha leva direto para uma área cercada. Do outro lado, as árvores foram cortadas, mas cresceram grandes arbustos de azevim. São tão densos que você não consegue ver se há algo mais ali. O lugar foi obviamente criado por alguém inteligente - mas para quê? Pelo que você deduz, poderia ser uma plantação de arbustos venenosos. Você pula a cerca (vá para **122**) ou a evita (vá para **321**)?

70

Teste sua Sorte. Se você for Sortudo, as dobradiças não irão ranger e você poderá entrar sem incomodar os ocupantes do quarto (vá para **189**). Se for Azarado, elas farão um barulho terrível (volte para **14**).

71

Perca 1 ponto de PODER. Você criou a ilusão de estar coberto da cabeça aos pés por uma armadura preta de pregos - não apenas um inimigo formidável, mas também um alvo impenetrável. O Homem-Gorgulho grita de terror, atira seu machado e foge. Você tem tempo de desejar realmente estar vestindo uma armadura: um machado não pode ser enganado. *Teste sua Sorte.* Se você for Sortudo, vá para **185**, se for Azarado, vá para **157**.

72

A porta é na verdade um Golem de Quartzo disfarçado, que Ishtra enviou para guardar o arsenal. Você não sabe o segredo para entrar lá, então, logo que toca na "porta", ela se transforma e o ataca. Você é pego de surpresa, e ele o faz perder 2 pontos de ENERGIA com um ferimento antes que você possa reagir. Então você se prepara - mas ainda é uma perspectiva aterrorizante.

GOLEM DE QUARTZO   HABILIDADE 10   ENERGIA 18

Após duas Séries de Ataque, você poderá tentar escapar (vá para **180**). Se ficar e vencer o combate, vá para **121**.

73*

Quanto mais você avança pela passagem, mais pode sentir o grande Mal, então pensa que deve estar perto de sua meta. Você chega a uma caverna onde, embora não haja nada para se ver, a aura é tão opressiva que você fica estático. É como um cobertor impenetrável e sufocante, mas que se torce com uma força maligna. Imagens de pesadelos se formam em sua mente. Você sente seu PODER se esgotando enquanto luta para se libertar, então seu corpo sem vida desaba no chão.

74

"Isso não é permitido; esse não é o favor que podemos conceder", é a resposta dura. Você detecta um tom de tristeza na voz? Por mais que você apele, não consegue que os cervos impassíveis respondam a mais nada. Você continua em direção ao vale (vá para **383**) ou investiga a pilha de ossos (vá para **135**)?

75

A água cobre sua cabeça e você nada livremente num reino novo e miraculoso, cai temporariamente numa parte do mundo dos sonhos na qual Ishtra não pode entrar. Você explora esse reino submerso, maravilhado com as cores dos peixes e plantas. Some 2 pontos a seu PODER. Mas isso não pode durar para sempre. Exatamente na hora em que você começa a pensar em ficar aqui, um esguicho se forma e o levanta, ele o leva numa velocidade inimaginável de volta à direção em que você veio. Ele diminui lentamente e o coloca suavemente na margem de um rio. Vá para **105**.

76

Quando você olha espantado da clareira, o caos da tempestade diminui um pouco e você começa a distinguir certos traços. Dispostas da direita para a esquerda há três tipos de tempestade: relâmpagos à sua direita, chuva à sua frente e um furacão imenso à esquerda. Gira e vê exatamente a mesma disposição atrás de você. Enquanto olha assustado, uma sensação de calma o invade, mas é a calma do poder esperando para ser libertado, e não a calma da preguiça. Ao mesmo tempo, como se uma voz falasse de dentro de sua mente, você sabe que o centro da tempestade é formado por vento, água e fogo, nessa ordem. Ganhe 2 pontos do PODER e volte para **25**.

77

O Goblin sente sua intenção hostil, pega uma lâmina curva e manchada e inicia o combate em silêncio.

GOBLIN HABILIDADE 5 ENERGIA 5

Se você vencer, continua para o leste pela passagem até chegar a uma bifurcação, onde poderá virar à direita (vá para **123**) ou esquerda (vá para **310**).

78*

A grade levadiça no caminho à sua esquerda se ergue e você passa sob ela. O único truque nas palavras da Esfinge é que, como está de frente para você, o que é esquerda para ela é direita para você, e vice-versa. Enquanto você anda, a grade desaba, matando-o instantaneamente.

79

Você firma seus pés no chão e enfrenta o ataque das três mandíbulas. Utilizando sua agilidade inata de Elfo das Florestas, você pode lutar com um de cada vez.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro Lobo	7	6
Segundo Lobo	6	6
Terceiro Lobo	6	8

Se você vencer, vá para **314**.

80#

Definitivamente, você gostaria mesmo de não estar aqui. Ao redor, tudo parece normal, o que só faz aumentar o seu pavor. É como se você estivesse andando pela trilha da floresta, sabendo que está entrando nas garras da morte - ou, pior, prestes a cometer um terrível crime - mas é incapaz de parar. Seja o que for que o espera mais adiante, você tem certeza de que será preciso muito PODER para superar. Vá para **338**.

81

Você não percebe uma armadilha engenhosa, porém primitiva, que está escondida sob a mata. Várias estacas pequenas e afiadas foram amarradas numa vara. Quando você pisa no mecanismo um pedaço de madeira flexível coberto com folhas mofadas - as estacas pulam à altura de seu peito. Você não pode evitá-las, mas consegue ficar de lado para elas, deixando de ser um alvo fácil. Jogue um dado: o resultado é o número de pontos de ENERGIA que você perde.

Você então prossegue, perguntando-se que tipo de criatura montou a armadilha... e para quem. Logo, entretanto, a escuridão profunda o convence a acampar na noite. Você poderia dormir num leito sob as raízes de uma árvore caída (vá para **335**), ou poderia subir em outra grande árvore e acampar nos galhos (vá para **133**).

82

Suas mãos escorregam da corda e você balança de cabeça para baixo na água até seus tornozelos. A água poluída do rio queima sua pele e infiltra por suas narinas. Perca 1 ponto de ENERGIA. Jogue dois dados. Se o total for menor ou igual à sua HABILIDADE vá para **353**; se for maior, vá para **161**.

83

Depois de ter caminhado rumo ao sudoeste a maior parte da manhã, você se convenceu de ter tomado a direção errada. A agitação dos animais da floresta não aumentou, ou melhor, você notou uma ligeira diminuição, e resolve seguir para o norte, para chegar onde teria ido se tivesse rumado para o noroeste a manhã toda. Perca 1 ponto de SORTE e vá para **171**.

84*

Você não pode ficar aqui para sempre. Pode encontrar facilmente uma hora em que a caverna esteja vazia para entrar em um dos outros túneis, mas qual? Há quatro para se escolher, sem contar o de que você acabou de sair, e até agora viu guardas saindo e entrando de todos os quatro.

Enquanto está refletindo sobre o assunto, dois guardas aparecem de dois dos túneis e descem pelos outros dois. Você supõe que os túneis dos quais eles acabaram de sair provavelmente estão mais vazios agora. Você pega o túnel do norte (vá para **281**) ou o do oeste (vá para **333**)?

85

De repente, o túnel começa a se mover; a terra está pesada. O rio corre através de rachaduras no solo e desaparece. Grandes pedras despencam, mas nenhuma o atinge - elas não estão ali para isso. O caminho adiante e o detrás agora estão bloqueados, mas há ar fresco vindo de cima. Porém, uma Angaroc está deslizando por essa abertura.

Angarocs são criaturas diabólicas que existem apenas no mundo dos sonhos - até algum feiticeiro descobrir como levá-las para a realidade! Elas são servas do Demônio-Cobra, que as valoriza muito entre seus animais de estimação. São como cobras enormes, mas possuem quatro patas de cada lado do corpo. As pernas são grossas e peludas, como as de uma aranha, e permitem que elas saltem a grandes distâncias. As Angarocs não têm armas - nenhuma armadura, garra ou presa. Não precisam de nada, pois são peçonhentas. Qualquer um que se aproxime de uma perderá PODER: sua vida será sugada aos poucos. Jogue dois dados. Se o resultado for 2-7, a Angaroc o faz perder 2 pontos em PODER; se for 8-12, entretanto, você não afeta a Angaroc. Porém, se der 8-12 três vezes seguidas, você poderá escapar do monstro. Se conseguir isso, vá para **168**.

86

Você agora se sente perfeitamente seguro na cabana. Deita no chão, cobre-se com trapos e adormece. Mas, mesmo estando num oásis da floresta amaldiçoada, seus sonhos são conturbados. Você parece ver uma serpente enorme, apertando a floresta. Enquanto ela é espremida, vai se transformando em um rosto maligno, onde a boca é a cova de Ishtra e cuja risada é o grito arrepiante que você ouviu da colina.

Você acorda e descobre que o grito foi seu, mas logo volta para seus sonhos. Está andando pela floresta e uma árvore bloqueia seu caminho. Você desvia, mas ela continua à sua frente, embora não a tenha visto se mover. Aonde quer que você vá, a mesma coisa acontece, então percebe que terá de lutar com ela. A árvore tem PODER16. Jogue dois dados. Se o resultado for 2-7, você perde 2 pontos de PODER; se for 8-12, ela perde 2 pontos de PODER.Continue até um dos dois ficar com PODER zero. Se você derrotar a árvore, vá para **23**; se ela o vencer, vá para **287**.

87

Você lança um feitiço para lutar contra o Homem-Gorgulho (vá para **352**) ou evita o confronto (vá para **271**)?

88

Sem olhar para trás, você ruma para o norte. Há poucos caminhos reais nessa parte da floresta mas, mesmo quando o sol não está presente, existem sinais que diferenciam as trilhas. Embora você tenha que recuar muitas vezes para evitar algum obstáculo, mantém a direção.

Depois de andar metade do dia, é hora de descansar e comer e você procura frutinhas enquanto prossegue, mas não há muitas. A presença de mais luz à sua esquerda lhe diz que há uma clareira ali, e você pensa que lá pode haver parreiras. Você vira à esquerda, em direção à clareira (vá para **141**) ou continua para o norte (volte para **4**)?

89

Você passa por outra clareira que assola a floresta como uma ferida aberta. Para sua surpresa, há um cervo perfeitamente comum e pacífico pastando no centro da clareira. A visão é como uma brisa de ar fresco num esgoto. Você investiga esse fenômeno marcante (vá para **240**) ou não (vá para **146**)?

90

O túnel o leva a uma bifurcação. Há uma porta sólida bem à sua frente; não tem fechadura e parece muito pesada para ser arrombada. Existe outra passagem para o leste. Você pode pegá-la (vá para **179**) ou voltar para a primeira bifurcação e ir pela passagem que vai do extremo norte ao leste (vá para **132**).

91

Já que não há nenhum atrativo que faça uma direção mais interessante do que a outra, é preciso muita força de vontade para começar a andar. Mas, assim que você consegue, as coisas mudam drasticamente. Você está de pé numa clareira - o centro da tempestade - enquanto tudo ao seu redor está sob o mais terrível temporal, como se os próprios deuses estivessem em guerra, ou o céu estivesse tentando se separar da terra. A tempestade parece vir em sua direção. Você corre para salvar sua vida (volte para **45**), ou fica onde está (vá para **164**)?

92

Você olha ao redor da sala; não há nada muito interessante. Armas estão empilhadas em um canto e penduradas nas paredes, mas nenhuma em melhor estado do que a sua. Além disso, o local está praticamente vazio. Os Orcs estavam dormindo em cadeiras apoiados na mesa, onde há apenas uma bacia de madeira. As prateleiras de armas estão numeradas bem ao estilo militar, e até a bacia possui o número 9 marcado a fogo. Você pode levá-la, se desejar. Quando está saindo, vê uma chave pendurada atrás da porta e pode levá-la também, se quiser. Você tranca a porta na saída (volte para **63**) ou ruma rapidamente para o norte (vá para **274**)?

93

Você estava inspirando quando o vento soprou, e assim um pouco da rajada maligna penetrou em seus pulmões. Você sente um arrepio minar suas forças e sua determinação. Perca 1 ponto de PODER, 1 de HABILIDADE e 2 pontos de ENERGIA. Volte para **57**.

94

Você luta para mudar seu sonho, para fugir da Angaroc. Jogue um dado. De 1-3, volte para **52**; de 4-6, vá para **242**.

95

Tire 1 ponto de seu PODER. O feitiço não indica que o vale seja tão perigoso, mas o alerta a respeito de uma aura animal poderosa, neutra, porém hostil. Você continua pelo vale (vá para **282**), ou foge e encontra outra rota a noroeste (vá para **383**)?

96

O dardo atinge seu braço e perfura seu músculo instantaneamente. O veneno de ação rápida o mata em segundos. Sua aventura terminou.

97

Tire 1 ponto de seu PODER. Você invoca uma aura de invisibilidade sobre si mesmo e começa a se mover furtivamente ao redor do Homem-Gorgulho. Ele rosna, surpreso, e arremessa o machado no vazio, que é tudo o que ele consegue ver de você e dos poucos metros que o cercam. *Teste sua Sorte.* Se for Sortudo, vá para **185**; se for Azarado, vá para **157**.

98

Você sobe, tentando respirar. Está encharcado, e logo percebe o porquê. Ainda está na rede, mas suspenso por um galho grosso sobre um lago. É manhã e você esteve inconsciente durante a noite toda. Uma dúzia de Pixies o rondam e, de vez em quando, deixam a rede - e você - cair no lago!

Você protesta, claro, e um dos Pixies se aproxima. "Nosso mestre", ele explica, " é o Saqueador de Charadas. Agora, ele não deseja ver Ishtra dominar o mundo - isso afetaria o equilíbrio entre o Bem e o Mal - mas ele não quer facilitar as coisas para você. De qualquer forma, ele não está preocupado! Então, eis a situação: se você decifrar nossa charada, nós o ajudaremos. A resposta da charada é um número, e daremos uma pista: o *número está nas palavras".*

Com isso, todos os Pixies começam a dançar à volta do lago, cantando um poema sem sentido:

Havia um jovem Elfo vindo de Khul,
Aprisionado numa rede como um tonto.
O pequeno poema dos Pixies é manhoso
Pode economizar um tempo precioso...
Ou você afundará no lago, e pronto!

Cada vez que eles terminam um verso, dão ação às palavras e mergulham você na água. Se você encontrar o número nas palavras, vá para a referência com este número. Se não, fique por aqui mesmo!

99

Você desliza sem parar na escuridão. Então parece estar voando pelos túneis, numa velocidade tão grande que tudo o que passa é apenas um borrão, até chegar a uma figura grotesca. É enorme e molenga e está agachada como uma pilha de lodo no meio da caverna. Você pode ler sua mente, e ela se retorce com todos os pesadelos do mundo.
É Morfeu, tenente de Ishtra, e fonte de todos os sonhos maus. Você o ataca (vá para **343**), ou não (vá para **285**)?

100*

Do outro lado do rio, o túnel continua um pouco para o oeste e então se junta com outro que desce para o norte. A umidade dos arredores do rio pinga do teto e pelas paredes, e o chão é um buraco lamacento. Você segue para o norte (vá para **317**) ou oeste (vá para **130**)?

101

Uma garça voa preguiçosamente da pilha de ossos quando você se aproxima. Agora que está perto, vê que os cervos não estão vivos, mas são estátuas surpreendentemente perfeitas. Porém, sua surpresa não é nada comparada ao seu espanto quando um deles fala dentro de sua mente! A voz é lenta, como se não fosse usada há muito tempo, e as palavras são antiquadas:

“Avance, amigo! Não se surpreenda. Nosso criador nos concedeu o poder do discurso - sim, e o do movimento também, caso a ocasião assim o exija. Sabemos algo de sua missão, e a louvamos. Podemos conceder-lhe um favor.” Você pede:

Sua companhia e proteção?	Volte para **74**
Um presente?	Volte para **28**
Informações sobre como derrotar Ishtra?	Vá para **248**
Informações sobre a melhor rota para a cova de Ishtra?	Vá para **225**

102

Você consegue resistir ao lamento petrificante da Banshee e, antes que ela o alcance, sua arma está pronta para a luta. Você tem sorte, pois esse longo tempo de prisão a fez um inimigo menos terrível do que as outras de sua espécie: está fraca e, embora continue a guinchar, os gritos não o afetam.

BANSHEE HABILIDADE 9 ENERGIA 8

Se você vencer, poderá verificar se a caverna da Banshee leva a algum lugar (vá para **195**), ou poderá voltar para a bifurcação e seguir para o leste (vá para **388**).

103

Tire 1 ponto de seu PODER. Você levita suavemente no ar sobre os Lobos. Eles estão espantados e um pouco amedrontados, mas logo se recuperam e o seguem. Saltam em sua direção, mas você está fora do alcance de suas presas vorazes. Você apenas atrasou o combate, porque logo terá que voltar à terra, e sua posição aérea é muito instável para que você faça mais do que cutucar os Lobos com a espada. Volte para **79**, mas tire 2 pontos da ENERGIA de dois dos Lobos, pelos pequenos ferimentos que eles sofreram.

104

Embora lamente, você deve se defender dessas criaturas se quiser pegar um pouco de comida. Você luta com os vários esquilos como um único oponente. Eles são difíceis de se derrotar porque são muitos e velozes: eles o atacam, mordem e então fogem, como guerrilheiros em miniatura.

ESQUILOS HABILIDADE 7 ENERGIA 8

Se você os derrotar, o chão ficará coberto de pequenos cadáveres, e o resto deles subirá para galhos altos e ficará gritando insultos de esquilos para você. Mas você encontra nozes o suficiente para satisfazer a fome e manter sua energia. Vá para **332**.

105

Você caminha com o rio à sua esquerda. Ele corre um tempo pelo subterrâneo, mas ainda há espaço para você andar na margem. Você segue o rio no subsolo (vá para **196**) ou permanece sobre a terra (vá para **368**)?

106

A água é clara e refrescante. Você pode somar 2 pontos de ENERGIA. Depois de bebê-la, você se senta na margem e olha maravilhado ao seu redor. Para sua surpresa, descobre que sua cabeça está apoiada no gramado fofo, e adormece. Vá para **160**.

107

O capitão Orc manda os soldados pararem e o intercepta. Os Orcs se agrupam e rosnam insultos para você: eles o tomam por um Elfo das Trevas e não há muito amor entre as várias raças do mal. O capitão pergunta a que clã pertence. Você quebra a cabeça para se lembrar dos nomes dos clãs dos Elfos Negros. Você responde:

Mirisgroth?	Vá para **155**
Tesarath?	Vá para **223**
Camcarneyar?	Volte para **8**

108

O outro Orc Pigmeu se recupera o bastante para colocar uma zarabatana na boca e atirar um dardo envenenado em você. *Teste sua Sorte.* Se você for Sortudo, volte para **38**; se for Azarado, volte para **96**.

109

Se você escolher as ervas, elas o darão 6 pontos de ENERGIA; poderá usá-las de uma só vez ou em duas doses. Se preferir a rede, poderá utilizá-la para resolver uma batalha. Assim, você prenderá seu inimigo e poderá evitar a luta ou matá-lo com facilidade, mas então os poderes mágicos da rede desaparecerão e ela não poderá ser reutilizada. Se optar pela trompa de chifre, observará que ela possui doze galhos.

Os Pixies riem de sua escolha. Você vai embora rapidamente e segue para o norte. Mais tarde, descobrirá que os mergulhos no lago prejudicaram suas Provisões. Jogue um dado. De 1-3, uma refeição terá sido perdida; de 4-6, duas terão sido estragadas. Vá para **171**.

110

O único item que você consegue encontrar é um colar ao redor do pescoço do esqueleto. A corrente é feita de ouro branco e traz pendente uma pedra verde, cuja natureza você desconhece. A pedra está pendurada por dentro das costelas do esqueleto. Você pode remover o colar e colocá-lo, se desejar. Então pode mudar de idéia e rolar a rocha afinal (vá para **370**), ou continuar pela pequena caverna e descer o resto do túnel (volte para **61**).

111

Quanto mais para o oeste você viaja pelo riacho, mais ele se transforma em pântano. Embora os Elfos das Florestas sejam a raça que caminha mais levemente, seus pés estão começando a afundar no lamaçal, que é coberto por uma membrana oleosa. Para piorar as coisas, a noite começa a cair. Você enfrenta o atoleiro (vá para **246**), ou muda a rota um pouco para o sul, a fim de evitá-lo (vá para **284**)?

112

A passagem o leva, depois de algum tempo, a uma porta. Você não pode ver nada através dela, apenas escutar pessoas fungando e bufando do outro lado. Você está se perguntando se deve voltar, quando ouve o som de pés marchando. Isso frustra sua idéia de voltar e, com o coração na boca, você abre a porta e entra no aposento. Vá para **258**.

113

A cozinheira não está de bom humor. Tudo deu errado para ela hoje: um grupo batedor de Elfos Negros não conseguiu voltar do mundo exterior com carne fresca; a comida do frigorífico está levando horas para descongelar; sua assistente colocou sangue de morcego demais no cozido (um crime pelo qual a assistente rapidamente pagou, *virando* o *próprio cozido*!); e assim por diante. Quando você entra na cozinha, ela pensa em uma solução perfeita para seus problemas. Seu dia foi arruinado por Elfos Negros: por que um deles não poderia resolver a situação, juntando-se à antiga assistente na panela? A cozinheira corpulenta é meio humana, e foi especialmente trazida de Corda pelos espiões de Ishtra. Ela o ataca com um cutelo.

COZINHEIRA HABILIDADE 6 ENERGIA 10

Se você vencer, encontra outra porta na parede sul da cozinha, mas ouve passos vindo do túnel naquela direção. Você bloqueia a porta. Não demorará muito para que eles a derrubem, porém, num lugar maligno como esse, a morte da cozinheira provavelmente não será muito importante, logo você não espera ser perseguido e volta para a sala de jantar. Vá para **379**.

114

Os últimos trechos da colina são difíceis. As árvores são mais finas; o cascalho cobre a encosta e não deixa muito solo para a fixação das raízes, logo não é seguro para um viajante. As árvores que se alinham na montanha se contorcem em formas esquisitas, como se estivessem sempre sob o vento do oeste. Finalmente você chega no cume, ofegante, e se deita no chão para observar a cena lá embaixo. A encosta ocidental desta cadeia de colinas desce suavemente num vale, onde todos parecem viver em paz e harmonia. As árvores ali parecem ainda estar verdes, mas essa visão brilhante acaba abruptamente numa paisagem jamais vista, mesmo em seus piores pesadelos. Você percebe que está olhando a parte amaldiçoada da floresta, que seu sonho revelou. É bem maior do que você imaginava: se estende por quilômetros. Vá para **386**.

115

Agora você está na garganta do monstro. Pode ver mandíbulas vorazes à frente, alinhadas com dentes perigosos. Você terá que dar uma pancada para se libertar, mas os dentes não mordem regularmente. Será uma questão de sorte. *Teste sua Sorte.* Se você for Sortudo, vá para **210**; se for Azarado, vá para **177**.

116

Quanto mais você se aproxima da cova de Ishtra - ou da boca de Ishtra, como você já está começando a chamá-la -, mais aumenta a destruição que assolou a floresta. Mesmo as folhas marrons e inchadas, que davam às árvores uma certa proteção, morreram, e você anda em silêncio entre as carcaças mortas de antigos carvalhos e faias. Volte para **89**.

117

Você não tem PODER suficiente para se transformar em salamandra em seu sonho. Poderia ficar no mundo dos sonhos e continuar descendo a montanha (vá para **219**), voltar e entrar na boca do vulcão (vá para **174**); ou poderia se forçar a acordar e retomar à realidade (volte para **3**).

118

Apesar de estar camuflada no subsolo, você nota uma armadilha engenhosa, porém primitiva. Várias estacas pequenas e afiadas foram amarradas numa vara. Se você pisasse no mecanismo – um pedaço de madeira flexível coberto com folhas mofadas - as estacas pulariam à altura de seu peito. Você contorna a armadilha, perguntando se que tipo de criatura a teria montado... e para quem. Logo, entretanto, a escuridão profunda o convence a acampar na noite. Você poderá dormir num leito sob as raízes de uma árvore caída (vá para **335**), ou poderá subir em outra grande árvore e acampar nos galhos (vá para **133**).

119

Você anda pelas portas e descobre uma passagem que obviamente leva à cozinha, devido ao cheiro forte. Você poderá esperar um pouco na passagem para convencer os Goblins de que esteve visitando a cozinha e, então, voltar para a sala de jantar (vá para **221**), ou poderá entrar na cozinha por uma porta bem à sua frente (vá para **233**).

120

Por algum tempo, nada acontece. Então você vê as mais bizarras e irreais imagens. Está no meio de uma espécie de desfiladeiro, cujas paredes são feitas de... bem, você supõe que sejam construídas de alguma coisa, já que muitos humanos estranhamente vestidos estão indo e vindo pelas portas. Mas você não faz a menor idéia de que pedra as construções são feitas; são cheias de luzes artificiais também, mas o pior é que apontam para o céu e ameaçam cair na cabeça de todo o mundo. Você corre para os estranhos correrem, mas logo fica claro que eles não podem vê-lo ou ouvi-lo. Você pode ver, mas não escutar; está cercado pela correria, mas tudo se passa no mais absoluto silêncio.
Então surge um novo horror. O caminho plano no qual você está de pé é subitamente invadido por dúzias de monstros. Parece que são feitos de metal e vidro, e se movem a uma velocidade assustadora. Cada um tem pelo menos um humano dentro, que obviamente são prisioneiros e têm uma expressão rígida e torturada em seus rostos.
Você acorda desse pesadelo: não suporta mais. Esse é algum outro mundo ou o futuro de Titan? Aterra será controlada por esses monstros de metal, com escravos humanos? E onde estavam os Elfos, Anões e as outras raças? Você sente lágrimas saltando de seus olhos, temendo por sua raça, pois sabe que nenhum Elfo conseguiria sobreviver num lugar assim. Mas você sabe que está acordado, e deve prosseguir com sua missão. Vá para **169.**

121

Essa foi uma vitória notável - mas completamente inútil! Assim que o Golem percebe que foi vencido, se transforma de novo em uma porta inanimada e imóvel de quartzo. E mais, se você estava lutando com sua espada (e não com um machado de duas lâminas), você entalhou e cegou a lâmina, devendo reduzir 1 ponto de sua Força de Ataque em futuros combates. Isso apenas aumenta sua frustração por não ser capaz de entrar no arsenal. Você desce o túnel a leste. Volte para **68**.

122

Os arbustos de azevim são muito espinhosos e podem ser venenosos, mas você descobre que há espaço suficiente entre os galhos mais baixos e o chão para você engatinhar. Entretanto, teria que ter sorte para passar ileso. Se quer tentar, vá para **277**; se preferir mudar de idéia e evitar essa área cercada, vá para **321**.

123

Você chega a um conjunto de portas duplas. Atrás delas, você não escuta nada exceto grunhidos e rosnados ocasionais. Você abre as portas e entra no aposento (vá para **176**) ou dá meia-volta e retorna à bifurcação (vá para **310**)?

124

O túnel continua em linha reta para o oeste, pela encosta da colina. Após mais alguns minutos, a fonte do brilho fica clara, quando você encontra uma caverna natural, iluminada pelo brilho apavorante e fosforescente emitido pelo líquen grudado nas paredes e no teto. Algumas rochas e pedras estão espalhadas pelo chão; também estão cobertas de líquen, mas o chão escuro de pedra está totalmente livre dele. A boca do túnel está cerca de um metro acima de uma parede da caverna, que não é grande, você poderia ficar de pé, mas não daria muitos passos para atravessá-la. O túnel continua do outro lado. Você entra corajosamente na caverna - e imediatamente supera um obstáculo que não havia notado antes, pois estava escondido bem embaixo da entrada. É o esqueleto de um antigo viajante. Os farrapos de roupa restantes caem dos ossos, e você deduz, pela posição contorcida, que a pessoa morreu sentindo muita dor. Um braço está caído no chão, e a mão está presa sob uma pedra. Você examina o cadáver (vá para **295**) ou não (volte para **61**)?

125

Você luta para tirar o pé de seu pescoço e se levantar. Nem mesmo viu o machado de duas lâminas descendo em seu crânio. Sua missão está terminada e sua alma voa para junto de seus ancestrais em Tír nan Og.

126

Você possui seis objetos importantes e sabe, através de seus sonhos, que são necessários seis objetos num círculo, com você no centro representando o sétimo, para criar um espaço no qual o Mal não exista. Você sabe também, do princípio de sua aventura, que Ishtra não pode ser derrotado por meios normais. Ele está se aproximando; você tem uma chance de arrumar os objetos para vencê-lo. A trompa de chifre e a bola de cristal representam o vento; o galho antigo e o âmbar representam fogo ou luz; o gelo e a bacia significam água. Você arrumará os itens colocando fogo perto de fogo, água com água e vento com vento (vá para **367**), ou fogo do lado oposto de fogo, água oposta a água e vento oposto a vento (vá para **173**)?

127

Já que o Falcão-Sangue está atacando de cima, uma parede de fogo não o assustaria. Você decide lançar uma bola de fogo sobre ele, mas terá que ser muito preciso. Jogue dois dados. Se o resultado for igual ou maior que sua HABILIDADE, você perde: volte para **29** para lutar com o imenso predador. Se for menor, você consegue acertar a criatura e ela cai no chão, penas em chamas. Por um instante, lembra uma Fênix; mas está morrendo, e não nascendo das cinzas. Você pode continuar seu caminho em segurança. Vá para **332**.

128

Ishtra entra em seu campo de visão com o som de um trovão. Ele está maravilhado em vê-lo usando o pingente verde. Ele se transforma em um crocodilo com cabeça de cabra e levanta uma garra escamosa em direção à sua cabeça. Você percebe que não pode resistir, e ele suga seu PODER, enchendo-o com sua corrupção. O Elfo Morto-Vivo o servirá bem em seu exército conquistador.

129

A única coisa que você pode fazer é sair para o campo aberto, ainda proclamando suas intenções amistosas. Mas esses viajantes assustados, perdidos numa floresta estranha, onde cada sombra parece ameaçadora, só conseguem pensar em todos os tipos de armadilha que você estaria preparando para eles. Mesmo assim, quando percebem que você está sozinho, deduzem que não representa nenhum perigo, embora permaneçam sisudos e pouco comunicativos. Tudo o que consegue descobrir é que têm viajado há vários meses, de uma cidade no oeste chamada Kalagar, e estão tentando chegar a Arion. Parece que um profeta em Kalagar, chamado Vanator, previu uma catástrofe no mundo, e eles estão tentando escapar disso. Você não os adverte que o profeta pode não estar muito enganado, se Ishtra vencer. Você é capaz de ensinar-lhes a usar uma bússola de madeira, que os ajudaria a diferenciar o oeste do leste mesmo quando o sol não está brilhando; mas não fica claro se eles estão agradecidos ou mesmo escutam. Você os deixa e prossegue em sua jornada rumo ao oeste. Vá para **298**.

130

Ishtra e seus comandantes se deliciam com experiências genéticas. Há algum tempo atrás, eles criaram um novo monstro, a quem deram o nome de Errante. A espécie agora é auto-suficiente – e você caiu em seu reduto, numa caverna sem saída. É difícil dizer qual o cruzamento dessas criaturas: deve haver algo de Lobo, pois são peludos e furtivos como os lobos; mas andam em duas patas como os humanos, seus corpos têm uma cintura fina como a de uma vespa, e você pode ver que os Errantes jovens são larvas. Você vê uma grande massa dessas larvas e teme o dia em que eles estarão à solta na superfície de Titan. Mas, para sua sorte, apenas dois saíram de suas cascas e estão totalmente crescidos. Os ninhos não estão fechados porque o instinto dos Errantes é ficar perto das larvas e protegê-las até que tenham sido chocadas; e mais, esse canto dos túneis é cortado pelo rio que corre por perto. Os Errantes o atacam com ferocidade, cortando-o com as garras, para mantê-lo afastado das larvas. No túnel estreito, você pode lutar contra um de cada vez.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro ERRANTE	8	7
Segundo ERRANTE	7	6

Se você vencer, cumprirá a vil tarefa de destruir o maior número de larvas possível (vá para **276**), ou voltará para o túnel e seguirá para o norte (vá para **317**)?

131

O sussurro da samambaia, enquanto as pequenas criaturas da noite negociam seus talos, influencia seu sonho. Nele, o sussurro se torna o vento que corre por uma vasta planície, com seus acres sem fim de grama seca. Você se vê andando pela grama, que chega à sua coxa; não sabe aonde está indo, mas uma sensação crescente de desgraça o convence de que não é nada bom!

De repente, você cai para frente. Isso acontece numa agonizante câmera lenta, e você sabe que duas hastes firmes de grama irão furar seus olhos e cegá-lo para a luz deste mundo. Se seu PODER é 14 ou mais, volte para **49**; caso contrário, volte para **20**.

132

Você caminha corajoso pela passagem bem iluminada, tentando parecer que pertence ao lugar. Passa pelo túnel estreito à sua direita, por onde você veio. A patrulha de Goblins que você avistou já se foi há muito tempo e você encontra alguns Trogloditas, mas não tem dificuldade em abrir caminho por esses cérebros de ervilha. A passagem termina numa bifurcação onde pode virar à direita (volte para **123**) ou esquerda (vá para **310**).

133

Em seu caminho para a árvore, um galho quebra quando você pisa nele, o que faz você cair no chão. Jogue um dado. De 1-3, você não estava muito no alto e sua queda apenas o balança: reduza 1 ponto de sua ENERGIA. De 4-6, você estava alto o bastante para sua queda ser grave: reduza 4 pontos de sua ENERGIA por umas costelas quebradas. Você considera isso um mau presságio e decide dormir entre as raízes de uma árvore caída. Vá para **335**.

134#

A criatura dispara. Você não consegue dizer que direção ela toma, pois não há sol neste mundo de sonhos. Depois de algum tempo (uma hora? Um ano?), você sente que a besta está prestes a mergulhar sob a areia. Você continua montado em suas costas (vá para **391**) ou salta antes que ela afunde (vá para **147**)?

135

Você avança apenas um passo em direção à velha pilha de ossos de cervo. Sua intenção já é suficiente para colocar os dois cervos em ação. Com um grito silencioso de "Sacrilégio!", eles o tiram facilmente do local. Você perde 4 pontos de ENERGIA pelos ferimentos que sofre e 1 ponto de SORTE por sua tolice. Você passa pelo resto do vale e prossegue. Vá para **383**.

136

Jogue um dado. Se o resultado for 1-4, vá para **220**; se for 5-6, vá para **316**.

137

Uivando terrivelmente, o Fantasma da Neve o derruba no chão com os punhos gelados. Você acorda sobressaltado, senta-se e bate com a cabeça numa raiz grossa da árvore que o abriga: perca 1 ponto de ENERGIA. Recupere o PODER que tinha antes do combate ilusório. Vá para **372**.

138

Você afasta energicamente a pedra com o pé para que o líquen não toque em sua pele. Logo que ela sai de cima da mão, toda a luz do líquen ao redor da caverna parece convergir num anel que o esqueleto usa nos dedos. A luz então brilha do anel para o pingente em seu pescoço. A pedra verde congelada queima seu corpo até chegar ao coração. Sua carne apodrece, e logo serão dois esqueletos no chão da caverna.

139#

Uma mulher imponente, vestida com mantos que mudam constantemente de cor, o cumprimenta no jardim. Ela sorri, apresenta-o a Galana, deusa das plantas e fertilidade, e transmite uma mensagem: "Esse jardim pode ser o último abrigo que você encontra, mas seja perseverante, mesmo quando tudo parecer sem esperanças. Há duas maneiras de derrotar Ishtra; ambas exigem um considerável PODER, mas uma requer atributos físicos para canalizar seu PODER. Você decide." Você tenta perguntar o que isso significa, mas ela vai embora. Some 1 ponto à sua SORTE e vá para **303**.

140

Assim que vê a Banshee, você prepara sua arma para a luta. Mas não consegue resistir ao lamento petrificante: você é temporariamente congelado de medo, e o monstro o ataca com garras. Reduza 2 pontos de sua ENERGIA. O choque da dor o tira do transe e você agora está pronto para lutar. Sua sorte é que o longo tempo que passou presa fez dela um inimigo menos terrível do que as outras da espécie: está fraca e, embora continue a gemer, os gritos não o afetam.

BANSHEE HABILIDADE 9 ENERGIA 8

Se você vencer, poderá ver se a caverna da Banshee leva a algum lugar (vá para **195**), ou voltar para a bifurcação e seguir para o leste (vá para **388**).

141

Com certeza, há uvas na clareira. Você também consegue encontrar cogumelos comestíveis, raízes selvagens e a samambaia chamada Língua de Daninha, que os Elfos consideram nutritiva e refrescante. Contudo, há comida suficiente apenas para uma refeição. Parece que os animais já haviam colhido muitos dos alimentos - mais do que poderiam comer, você pensa. Devem estar estocando comida, o que é incomum nessa época do ano. Ocorre a você que eles provavelmente sabem, por instinto, que há algum perigo no ar, e estão se preparando para isso. Depois da refeição, você decide descansar um pouco. Fica acordado (vá para **363**), ou se deixa afundar no mundo dos sonhos (vá para **203**)?

142

O Dragão circunda pela paisagem maldita há séculos. Você vê cidades em chamas, pessoas de todas as raças sendo massacradas; criaturas malignas lutando pelo domínio de algum pedaço de terra. Logo não haverá um lugar seguro neste mundo de sonhos, pois ele convive com o mal da fortaleza de Ishtra. Mas o Dragão tem de obedecer ao seu comando. Ele voa muito alto pelo céu e então desce até o solo. Você grita para que ele pare, mas o vento abafa o som de sua voz quase antes de você ter falado. O Dragão invocou todo o poder para lhe fazer esse serviço, você chega ao chão - mas não há nenhum baque forte. O Dragão o tirou do mundo dos sonhos, pois nele não conseguiu achar segurança para você. Entretanto, você sabe que também não há segurança no mundo real. Você está num túnel no território de Ishtra; pela luz das tochas nas paredes, você vê um lagarto minúsculo entrar por uma fenda no chão. Você se arrasta pelo túnel, pelo que sabe, seguindo para o norte. Vá para **188**.

143

O túnel se estreita consideravelmente quanto mais você avança, e é difícil manter o equilíbrio na escuridão sobre o chão irregular e inacabado. Se você está carregando um machado de duas lâminas, volte para **16**; caso contrário, vá para **381**.

144

Você está sozinho na planície; sabe, em seu sonho, que levou anos para chegar ali. A planície se estende sem nada pelo horizonte, em todas as direções. Você espera para ver o que acontece (vá para **341**) ou começa a andar (volte para **91**)?

145

Quando você se recupera, segue para o norte pela passagem. Atravessa um corredor bem iluminado à sua esquerda, mas seus sentidos lhe dizem que o norte é o caminho de Ishtra. Vá para **310**.

146

Mais tarde, você está descansando contra o tronco de uma árvore. Você se convence de que está perto de sua meta. A sensação de opressão pesa como uma força física, mas você tem evidências mais concretas do que isso. O caos está começando a corromper a floresta. Você viu uma doninha de duas cabeças correndo pelo lodo podre, uma hera com um tronco tão grosso quanto o de um carvalho antigo, e até o próprio chão se levantava sob seus pés - você não esperou para ver o que causou isso!

De repente, a árvore na qual você estava encostado boceja e tenta tragá-lo; mas você foge a tempo. Isso frustra seus planos de descansar antes da estirada final rumo à sua meta: você não vai parar por nada agora. Pega sua mochila... e congela! Um grito gutural tirou um corvo de seu galho, e ouve-se outro grito em resposta - e outro, e outro! Você está cercado, e não sabe bem pelo que ou por quem. Se você um companheiro, vá para **323**; caso contrário, vá para **229**.

147

Você salta na areia dura e quente. Para sua surpresa, a criatura pára. Está bem distante, mas se vira e volta em sua direção. Levanta a enorme cabeça do deserto de areia e aproxima-se de você. Mesmo à distância, você vê os dentes afiados e seus olhos de porco, cercados por rugas de pele dura. Você não consegue desviar o olhar daqueles olhos. A criatura abre a bocarra para engoli-lo inteiro; você permanece imóvel e sabe que está prestes a morrer. Dizem que cenas de sua vida passam diante de seus olhos quando você morre, mas as imagens que se seguem são estranhas. Vá para **371**.

148

Tire 1 ponto de seu PODER.Você detecta algum perigo adiante, mas sua impressão é de que não está vivo - nem mesmo no sentido em que as plantas estão. É o tipo de perigo impessoal de uma avalanche, por exemplo. Você continua sua jornada para o oeste, mas com cuidado (vá para **187**), ou volta para o norte e evita qualquer que seja o perigo (vá para **227**)?

149

Um grande maremoto surge e varre você sem piedade de volta para a direção em que veio. Você está aterrorizado pelo poder desta nova coisa, o mar. Perca 1 ponto de PODER. A onda de maremoto o joga, violentamente, na margem de um rio. Volte para **105**.

150

No meio da manhã desse dia de viagem pela Floresta de Affen, você entra num vale formado por rochedos íngremes dos dois lados. Os topos dos rochedos são arborizados, mas há menos árvores no pé do vale. Assim que você entra, sente que esse é um lugar especial, mas para quem e por que motivo, você não sabe. Você lança um feitiço Localizar, para ver o que ele lhe diz (volte para **95**), preserva seu PODER e continua pelo vale (vá para **282**) ou se retira e encontra outra rota a noroeste (vá para **383**)?

151

Você acha que o truque nas palavras da Esfinge é que, já que ela está de frente para você, o que é esquerda do ponto de vista dela é direita do seu, então você se aproxima do túnel à sua direita. A grade levadiça sobe, você passa por ela com a respiração presa... e desce o túnel. Está seguro, por enquanto. Há o som de passos acima, mas estão ficando mais distantes. Você não terá que testar seu disfarce imediatamente.

O túnel termina numa grande caverna bem iluminada; há diversos outros túneis que saem da caverna. Enquanto você espera e observa, uma tropa de Orcs sai de um dos túneis, atravessa a caverna e desce por outro túnel. Você observa durante mais dez minutos, e mais dois guardas passam pela caverna. Há uma grande pilha de ossos velhos perto de uma das paredes da caverna. Você vai até ela (volte para **27**), ou continua examinando o local (vá para **304**)?

152

Você percebe que o homem é um lunático perigoso, levado à insanidade pelo Mal que o cerca na floresta. Mas algo no poder da voz e presença dele penetram a loucura em sua mente e renova o brilho de humanidade bem dentro dele. Você vê uma mudança nos olhos dele, como se agora estivesse enxergando a realidade, e não uma louca imagem dela. Ele devolve sua espada em silêncio, e então sai apalpando um canto da cabana. Quando volta, oferece a você sua maior preciosidade - um pequeno pedaço de âmbar. Presa dentro do âmbar está um vaga-lume fêmea, cuja luz fosforescente ainda está brilhando, apesar do milênio em que deve estar na resina fossilizada. Você aceita solenemente o presente. Antes de colocá-lo em sua mochila, você inspeciona o cubo de âmbar e vê que possui o número 20 gravado numa inscrição fina e longa em uma das faces. O Homem Selvagem em seguida o convida para passar a noite em sua humilde casa. Você aceita ou não? Se aceitar, volte para **86**; se não, despede-se cuidadosamente dele e volta com cautela pelos arbustos (vá para **321**).

153

Você hesita em dar um golpe em sua família e seus amigos. Mas esses não são realmente sua família e seus amigos e o gato serpente ilusório afunda os dentes em você. Perca 1 ponto de PODER e vá para **231**.

154

Você invoca uma aura de invisibilidade e some na clareira antes que o Falcão-Sangue entre no campo de invisibilidade. Uma vez seguro entre as árvores, você continua para o norte. Vá para **332**.

155

Você está certo de que esse é o nome de um clã de Elfos das Trevas mas, infelizmente para você, esse clã não enviou tropas para ajudar Ishtra. Mais ainda, você não está usando a insígnia deste clã. Está cercado por Ores, logo não há vantagem em se tornar invisível: eles ainda saberiam onde você está. Seu disfarce é descoberto, e você é executado no local como espião. Sua aventura terminou.

156

O túnel o leva aos calabouços de Ishtra. A carcereira vil, cujo trabalho é guardar as celas, ressente-se com sua invasão. Ninguém vem aqui sozinho, nem mesmo um estranho, a menos que esteja procurando encrenca. Shikara tentará deixá-lo inconsciente, e então o trancará com os outros prisioneiros sem sorte, até que tenha decidido quem comerá no café da manhã. Shikara é uma Ogre mutante; sua mutação é sua pele grossa e escamosa, que perde apenas 1 ponto de ENERGIA por ferimento. Esse é o motivo pelo qual ela não teme armas e usa os punhos contra todos os oponentes, mesmo que estejam armados. É melhor você ensiná-la a respeitar o aço frio!

SHIKARA HABILIDADE 8 ENERGIA 8

Se você vencer, uma olhada nas grelhas do chão o convencerá de que nenhum dos prisioneiros merece ser libertado; eles o atacariam pelas costas ao invés de ajudá-lo. Você volta para a última bifurcação e vira à direita. Volte para **73**.

157

O machado golpeia seu braço: tire 2 pontos de sua ENERGIA.Você sai rapidamente dos domínios do Homem-Gorgulho. Vá para **308**.

158

O solo da clareira é surpreendentemente firme, mas você logo descobre o porquê. Muito do limo das árvores podres foi recolhido pelo próprio Monstro do Lodo. Esse monstro agora se ergue do chão e você terá que lutar com ele pela clareira. Lembra um verme repugnante, mas equipado com dentes maléficos.

MONSTRO DO LIMO HABILIDADE 7 ENERGIA 13

Se vencer, volte para **6**.

159

Você está precariamente montado nas costas de uma serpente alada, um Dragão, que está voando pelo ar. Se seu PODER for 18 ou mais, vá para **260**; se não, vá para **283**.

160

Em seu sonho, o povo duende que habita esse jardim encantado aparece para você. Eles lhe dizem que são as crianças secretas de Galana, deusa das plantas e fertilidade. Eles dançam e o ensinam muitas coisas sobre plantas que os Elfos das Florestas não sabem. Finalmente, eles o convidam para ficar com eles, para combater o Mal guardando o Jardim do Bem. É uma doce tentação, especialmente para um Elfo das Florestas. Jogue um dado. Se o resultado for 1-5, volte para **31**; se for 6, vá para **296**.

161

Você cai na água e é levado corrente abaixo. Se você se afogar antes ou depois de ser devorado pelos peixes carnívoros do rio, isso é irrelevante para o futuro de Titan.

162

Você olha no saco do Homem-Gorgulho para ver se pode acrescentar alguma coisa a seu estoque de Provisões, mas o conteúdo de vermes rastejantes embrulha seu estômago. Contudo, você pode pegar o machado, se quiser. Então retoma sua jornada para o oeste.

A manhã transcorre sem muitos incidentes, mas você nota que, quanto mais avança para o oeste, mais cautelosa a vida selvagem da floresta se torna em relação a qualquer intruso - mesmo um Elfo das Florestas, que é normalmente considerado apenas mais um habitante da floresta. Isso lhe dá confiança de que está indo na direção correta. Vá para **383**.

163

Na vida real, a traquéia se iguala a um túnel estreito. Seu corpo sonâmbulo é incapaz de se desviar no túnel irregular. Você cai, acorda, e se torna visível novamente. Volte para **143**.

164

Enquanto você observa espantado da clareira, o caos da tempestade diminui um pouco e você começa a ser capaz de discernir certos traços. Dispostas da direita para a esquerda há três tipos de tempestade: relâmpagos à sua direita, chuva à sua frente e um furacão imenso à esquerda. Você gira e vê exatamente a mesma disposição atrás de você. Enquanto olha assustado, uma sensação de calma o invade, mas é a calma do poder esperando para ser libertado, e não a calma da preguiça. Ao mesmo tempo, como se uma voz falasse de dentro de sua mente, você sabe que o centre da tempestade é formado por vento, água e fogo. Nessa ordem. Ganhe 2 pontos de PODER e vá para **253**.

165

Você ainda tem PODER para decidir que já chega de ser uma salamandra. Você volta a ser Elfo das Florestas e continua pelo mundo dos sonhos, montanha abaixo. Na base da montanha, entretanto, você encontra um rio de lava derretida. Você gostaria de novamente ser uma salamandra, mas não pode se transformar de novo. O rio é largo, porém, no mundo dos sonhos, muitas coisas estranhas são possíveis, e você pode saltar sobre ele. *Teste sua Sorte.* Se você for Sortudo, vá para **190**; se for Azarado, volte para **62**.

166

Você percebe tarde demais que, com todos os seus truques cômicos, o homem é um lunático perigoso, levado à insanidade pelo Mal que o cerca na floresta. Ele se ergue do chão, seca as lágrimas de alegria dos olhos - e arranca seu braço do ombro com o machado. Você cai inconsciente e nunca mais levanta.

167

Se seu PODER for 22 ou mais, vá para **201**; caso contrário, vá para **292**.

168

Se seu PODER for 18 ou mais, vá para **242**; caso contrário, volte para **94**.

169

Você recorda a situação. Quando pensa no final do dia de ontem, lembra que você não havia notado nenhuma diferença no comportamento estranho dos animais da floresta enquanto viajava para o norte. Isso o faz pensar que, embora você não esteja longe da cova de Ishtra, que causa aquela alteração, provavelmente também não está perto. O Lago Nekros ainda está a leste, assim você deve escolher entre seguir para o oeste (volte para **10**) ou o sudoeste (vá para **366**).

170

O Goblin no final do esquadrão se vira e o avista. Ele pensa que você é um Elfo das Trevas, é claro, e então não faz alarde; mas é como se ele estivesse quase gritando algum insulto típico dos Goblins, o que poderia atrair uma atenção indesejada. Você faz sinais misteriosos para ele ficar quieto onde está, o que o deixa curioso. O resto dos guardas segue em frente e vira à direita numa bifurcação. Quando você alcança o Goblin sozinho, luta contra ele (volte para **77**) ou não (volte para **2**)?

171

Pouco depois de virar ao norte, você encontra um Arctolyce feroz. Essas criaturas perigosas, nativas das partes mais remotas de Titan, lembram um cruzamento de lobo e urso. Possuem longos focinhos como um lobo, e são igualmente ágeis em duas ou quatro patas. Os dentes são tão perigosos e a mandíbula tão forte que um termo de Khul para armadilha é "boca de Arctolyce". Seu pêlo é altamente valorizado pelos que podem pagar o alto preço que os caçadores cobram, em vista dos riscos que assumem para conseguir tais peles. Em resumo, esta besta que vem pela mata em sua direção não deve ser desprezada.

ARCTOLYCE HABILIDADE 9 ENERGIA 16

O ímpeto desse monstro é tamanho que, mesmo se você lançar um feitiço de Proteção, ele ficará no círculo de invisibilidade. Contudo, você pode reduzir 4 pontos da ENERGIA dele se quiser gastar 1 ponto do seu PODER num feitiço de Fogo ou Fraqueza. Se vencer, vá para **383**.

172

Decida sobre que direção tomar. Você sabe, pelas suas experiências de ontem, que o oeste não é a direção correta, então deve optar entre o noroeste (volte para **150)** ou o sudoeste (volte para **83**).

173

Se seu PODER agora é maior do que era antes de você começar sua aventura, vá para **234**; caso contrário, vá para **367**.

174

Você desce dentro do vulcão. Uma fumaça sulfurosa sai pelas fendas da pedra e é expelida em jatos. Na forma de salamandra, você desce mais e mais, como um lagarto de cara para a pedra íngreme, apenas alguns metros acima do lago borbulhante de água. Sua pele se inflama espontaneamente (ganhe 1 ponto de PODER). Você se deixa ir pela lava, e, em seu sonho, parece que você cai por uma eternidade.

Ao invés de chegar a um lago profundo, entretanto, é como se você rompesse uma fina membrana de fogo e terminasse numa pedra fria e sólida. Quando olha para o alto, pode ver a lava caindo misteriosamente acima de você; ferve turbulenta, como as nuvens de uma tempestade se movendo com o vento e iluminadas pelo brilho de um sol de crepúsculo. Essa lembrança de vida normal o transforma novamente em Elfo. Você explora a caverna com seu teto misterioso e desconcertante, e descobre um túnel. Ele o leva diretamente a um mundo de sonhos, um mundo diferente. Volte para **80**.

175

Na hora em que o vento soprou, você felizmente estava expirando, e nenhuma rajada maligna penetrou por seus pulmões. Volte para **57**.

176

Você está em uma sala de jantar. A maioria das mesas está desocupada, mas é a vez do pelotão de Goblins comer, e eles estão fazendo uma tremenda bagunça em uma das mesas. Há uma série de portas do lado oposto ao seu, e uma portinha na parede à sua direita. Um dos Goblins – o líder, a julgar pelo tamanho - se levanta, limpa a boca gordurosa com a mão e exige saber o que você está fazendo ali. Como está vestido de Elfo das Trevas, você resolve blefar; não poderia enfrentar doze Goblins numa batalha. Você diz que está indo (vá para **299**) ou vindo da cozinha (volte para **30**)?

177

Em seu sonho, a mandíbula agarra firme em seu corpo; dentes serrilhados parecem rasgar sua carne. Você acorda com um pulo. Perca 2 pontos de PODER.Você está num túnel na fortaleza subterrânea de Ishtra. Não há nada atrás de você – nenhum monstro, real ou imaginário. Você desce para o oeste pelo túnel. Vá para **288**.

178

O dia está bom e seu humor começa a melhorar conforme você segue para o sul. Quase começa a pensar que pode ter sucesso em sua missão. A noite chega e o encontra descansando seguramente no leito de um carvalho enorme, que foi atingido há muito tempo por um raio.

Naquela noite você foi visitado em sonho por uma figura desconhecida. Um velho humano, cujo rosto marcado fala de magia e humor, emerge de uma torre alta e branca na ponta de uma floresta parecida com a Floresta de Affen. Entretanto, você sabe que ele vem de uma terra longínqua. Ele lhe diz que é amigo de seus primos distantes em... o nome é estranho para você. Algo como "Allansia".

Ele prossegue: "Sua missão é vital; você não pode falhar. Mas deve usar seus sentidos. Notou alguma mudança na vida da floresta até agora? Ainda não pensou que a ameaça de Ishtra" - o velho cospe o nome como se fosse veneno - "traria algumas mudanças na floresta?" O velho começa a desaparecer. Está claro que ele se cansou em vir trazer essa mensagem. Suas palavras finais terminam em silêncio: "Pense sobre o que eu disse..."

De manhã você faz exatamente isso, e decide que o velho - qual era mesmo o seu nome? Yaz... alguma coisa - estava lhe dizendo para mudar de direção. Você segue para o oeste (vá para **300**) ou noroeste (volte para **18**)?

179*

A passagem leva-o a uma encruzilhada que você reconhece. À sua esquerda está o túnel estreito e mal iluminado que você pegou antes, depois de sair do túnel que agora está à sua direita. Perca 1 ponto de SORTE por andar em círculos. Agora você pode seguir direto para o leste (volte para **112**) ou voltar pelo túnel estreito e mal iluminado e virar à leste pela passagem mais ao norte (vá para **315**).

180

Você sai de repente da luta e aparece descendo o túnel para o leste. Conforme suspeitava, o Golem não o perseguiu: sua função é guardar o arsenal, e não tem permissão para deixar seu posto. Você continua imperturbável pelo túnel. Volte para **68**.

181

Você logo encontra uma caverna adequada. Pode ver longe o bastante para dizer que não está ocupada (pelo menos, por nada visível), mas há alguns sinais de ter sido recentemente usada por algum animal. Ossos roídos estão no chão e há um cheiro desconhecido de animal. Você passa a noite nesta caverna (vá para **357**) ou procura outra (vá para **261**)?

182

Você afasta energicamente a pedra com o pé para que o líquen não toque em sua pele. Logo que ela sai de cima da mão, toda a luz do líquen ao redor da caverna parece convergir para um anel que o esqueleto usa nos dedos. A luz então brilha do anel para um pingente em torno do pescoço do esqueleto. Você não o havia notado antes, pois estava pendurado nas costelas. Para seu horror, o esqueleto pula de pé. Começa imediatamente a usar a luz em seu anel como arma: toda vez que você perde uma Série de Ataque, é queimado pela chama de gelo do anel.

	HABILIDADE	ENERGIA
ESPÍRITO DO ESQUELETO	8	6

Se você vence, o esqueleto cai de novo no chão, mas você extinguiu temporariamente sua luz maligna. Não ousa tocar no pingente ou no anel, então rola a pedra de volta sobre a mão do esqueleto e desce o túnel. Volte para **61**.

183

Enquanto vocês caminham juntos pelos bosques de carvalhos e faias, que agora cediam lugar às folhas marrons e inchadas e à morte, você pergunta a Eric se ele sabe algo sobre a fortaleza subterrânea de Ishtra. Sua conversa ainda é irracional, às vezes pontuada por contos errantes ou risadas tolas, mas você consegue algumas informações importantes.

Um Orc lhe disse - sob tortura - que Ishtra havia nomeado um tenente. O monstro é Morfeu, um monte de limo que é a fonte de todos os pesadelos, visível apenas no mundo dos sonhos. Ele cerca Ishtra com um manto de escuridão impenetrável, a menos que ele possa ser derrotado. Mas ele só pode ser abordado em sonho, e deve ser enfraquecido, e não morto, para que se possa chegar a Ishtra. Afinal, se um sonhador estivesse para matar a fonte de seu sonho, estaria correndo um grande perigo também. Receba 2 pontos de SORTE por essa informação vital. Volte para **89**.

184

Existem poucos N'yadach remanescentes em Titan, mas Ishtra recrutou de sua reclusão algumas dessas criaturas habitantes das cavernas e reavivou sua antiga agressividade. Você está diante de dois deles; são pegos de surpresa e instintivamente atacam, com olhos de gato tão bons quanto os seus na escuridão.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro N'YADACH	6	8
Segundo N'YADACH	6	7

Se vencer, volte para **24**.

185

O machado erra o alvo e você pode seguir em sua jornada. Vá para **308**.

186

Há um silêncio nefasto no ar, que o grasnado de um pássaro não consegue quebrar. De repente, o chão se racha, e uma fenda se abre à sua frente. Você oscila na beira, mas recua. Salta a cratera, mas outra se abre exatamente no lugar onde você pisa. Jogue um dado seis vezes: se tirar 1 na primeira jogada, cairá na fenda; se tirar 2 na segunda jogada, 3 na terceira, e assim por diante, terá caído dentro do abismo. Se cair, volte para **17**; se passar em segurança por todas as fendas, vá para **397**.

187

Teste sua Sorte. Porém, subtraia 2 pontos do resultado dos dados, pois está sendo mais cauteloso. Se for Sortudo, volte para **118**; se for Azarado, volte para **81**.

188

O túnel logo se encontra com outro à direita, que é bem iluminado e se estende em linha reta até onde sua vista alcança. A passagem à sua frente, entretanto, é estreita e escura, e tem uma placa pendurada no teto que diz simplesmente "PERIGO". É uma placa nova, obviamente colocada por alguma tropa de Ishtra. Você segue adiante, se já não tiver feito isso antes (volte para **21**), ou à direita (vá para **388**)?

189

Sua aparição repentina surpreende os dois Orcs que estavam dormindo despreocupados. Você mata um deles antes que esteja completamente acordado, e se volta para o outro.

GUARDA ORC HABILIDADE 7 ENERGIA 6

Apenas para a primeira Série de Ataque, o Orc possui HABILIDADE 6, pois ainda está tonto de sono. Se você vencer, volte para **92**.

190

Você não apenas se livra do rio de lava, como também se transporta para uma fase completamente diferente de seu mundo dos sonhos. Some 1 ponto a seu PODER e volte para **80**.

191

A podridão que gerou a clareira também começa a afetar as árvores na beira do local. Você pisa em algo duro, e um cheiro horrível é exalado; quando olha para baixo, vê que era uma raiz, plantada no solo pelo Mal. E então... foi uma ilusão de ótica ou a raiz se moveu lentamente? Não, não foi sua imaginação, pois agora várias raízes estavam se torcendo em sua direção, pingando um limo nocivo.

E nesse momento se juntavam a mais uma dúzia, e mais outra. Você deve abrir caminho por entre essas raízes. Se tem um machado, some 1 ponto à sua Força de Ataque em cada rodada, pois você empunha sua espada em uma das mãos e o machado na outra.

RAÍZES HABILIDADE 6 ENERGIA 12

Se você vencer, deixa uma confusão total para trás e segue para além da clareira, onde a podridão ainda não deformou tanto as árvores. Volte para **6**.

192

Mas você não está mais na beira de um rio. Está prestes a entrar num bosque de salgueiros-chorões, onde estranhas luzes mágicas tremulam, mas, antes de você chegar até lá, a cena já mudou. Você vê sua aldeia, porém não é mais pacífica e sua família e amigos se tornaram violentos e estão atacando as árvores, animais e lutando entre si. Primeiro você apenas observa a cena horrorizado, mas logo está entre seu povo, tentando detê-los. Eles se voltam para você e, de alguma forma, todos se transformam na cabeça de um tigre feroz; o arco de dente de sabre tem a mesma forma de seu corpo vagaroso e matreiro. Você luta contra o monstro (volte para **40**) ou não (volte para **153**)?

193

O Troll o localiza, diz ao Ogre, e eles se unem para enfrentar o inimigo comum. Ambas as raças odeiam os Elfos, que são leves e graciosos, enquanto eles são feios e desajeitados. Você pensa que pode escapar, mas não ouse deixar que eles narrem qualquer conto. Essa é uma luta até a morte!

	HABILIDADE	ENERGIA
TROLL	9	9
OGRE	8	10

Ambos o atacam ao mesmo tempo. Escolha contra qual está lutando e conduza uma Série de Ataque normal. Contudo, a cada Série de Ataque, você deve também jogar pela Força de Ataque do outro: se for maior do que a sua, ele o feriu; se for menor ou igual, você não o feriu, simplesmente evitou seu golpe. Se, por algum milagre, você vencer, volte para **39.**

194

Um pouco do veneno pegajoso pinga em sua mão. Assim que percebe de onde veio esta gota, você sabe que tem apenas alguns segundos de vida - a menos que arranque seu braço com a espada. De qualquer forma, sua aventura terminou.

195

Você anda apalpando a caverna: está escuro demais, mesmo para um Elfo. Você não encontra uma saída, mas as evidências mostram que seus captores a alimentavam - talvez com suas próprias tropas. Você também descobre os restos de mobília, usados com um objetivo mais civilizado. Entre a madeira quebrada e podre, suas mãos tocam em algo duro e esférico, que você pega e então sai da caverna.

Você volta à bifurcação. Não há ninguém no momento, assim você arrisca uma inspeção no que encontrou. É uma bola de cristal com base preta de metal. Nessa base estão gravadas inscrições que dizem, "Viaje nos ventos do tempo". Há também o número 30. Você arrisca olhar na bola agora (vá para **318**) ou a coloca na mochila e segue pela passagem a leste (vá para **388**)?

196

A atmosfera no subsolo é terrivelmente opressiva. Um cheiro podre sai do rio e piora conforme você o margeia. Quanto mais avança, mais se convence de que há algo horrível adiante. A opressão tenebrosa começa a comprimir seus pulmões. Você se sente indefeso como um bebê diante de um tigre dentes-de-sabre. Você tenta fugir desse túnel (vá para **272**) ou prossegue (volte para **85**)?

197

Você pisa direto em uma cova disfarçada. A queda não é muito grande, mas há estacas afiadas no fundo da cova. Jogue um dado: o resultado é o número de pontos de ENERGIA que você perde. Então você sai escalando e segue seu caminho. Vá para **265**.

198

Durante a noite, os galhos da árvore rangem e gemem, e esses barulhos influenciam seu sonho. Você se imagina firmemente amarrado a uma estaca, no meio de uma grande planície, enquanto um Demônio-Árvore avança implacavelmente em sua direção, suas juntas rijas estalando. As mãos calosas têm dedos de grave tos afiados que se alongam para atingir seu rosto. Você sabe que irão furar seus olhos e cegá-los para a luz desse mundo. Você luta para se libertar (vá para **389**) ou não (vá para **289**)?

199

A água é clara e refrescante. É ótima para limpar a poeira acumulada em sua jornada. Some 2 pontos de SORTE e 2 de ENERGIA. Se você foi infectado pelos esporas da Urtiga, pode também recuperar o ponto perdido em HABILIDADE. Então você descansa na beira da água, sob o sol morno, e adormece. Volte para **160**.

200

Você toca a casca purulenta do que deve ser, nesse pesadelo, um reflexo deformado de uma viçosa sequóia. Imediatamente, a ferida queima e joga um líquido grosso, que você sabe que é ácido e venenoso. Seus gritos ecoam a agonia das árvores, cujos corações estão lentamente sendo corroídos pelo ácido. Você não pode mais ficar nesse mundo de pesadelo e acorda na realidade. Perca 1 ponto em PODER e vá para **310**.

201

Ishtra entra em seu campo de visão com um estrondo que parece um trovão; o ar à sua volta forma uma onda. Príncipes Demônios assumem diversas formas e você o vê como um crocodilo com cabeça de cabra que fica de pé em duas patas e tem um fogo verde pálido ao redor do corpo. Apesar de sua aparência feroz, você sente que ele tem medo, e você logo percebe o porquê. Os demônios são fixos: não podem evoluir ou mudar. Os mortais não são estáveis, e você conseguiu ganhar mais PODER que seu oponente. Contudo, a HABILIDADE dele é alta, porque ele está em casa, nesse mundo dos sonhos. Ele não zomba de você, mas atira a primeira bola de fogo, iniciando a batalha. Com uma prece a seus deuses na mente: você o enfrenta com coragem.

ISHTRA HABILIDADE 10 PODER 21

Se você vencer, terá banido Ishtra de volta ao Plano Demoníaco, tirando-lhe o PODER. Levará muito tempo, em anos mortais, para que ele se cure das feridas. Você volta para o mundo real. Vá para **400**.

202

Você não consegue se levantar, e o parasita faz seu trabalho mortal. É um dos guardas mais desagradáveis que Ishtra projetou no mundo dos sonhos. Ele se abriga em seu estômago, onde rapidamente suga seu PODER. No mundo real, seu corpo se torna visível um pouco antes de cair sem vida no chão do túnel.

203

Em seu sonho, você visita um lugar estranho. Há uma arena, manchada de sangue, onde dois heróis estão numa batalha de vida e morte. Uma multidão clama de alegria e o show todo é supervisionado por um homem de aparência cruel, vestido com roupas finas. Esses humanos e humanóides são estranhos para você, que escuta o homem bem vestido falar para seu vizinho: "Quem vencer a Arena da Morte será meu campeão. Vou rir por último, aquele meu irmão verá!" Você se pergunta o que isso significa: é uma ilusão ou uma visão de uma terra distante?

O sol forte que castiga a arena do sonho é subitamente escondido por um enorme Dragão. Mas isso em seu sonho é simplesmente o reflexo da sombra do Falcão-Sangue Gigante que está iniciando um ataque a seu corpo adormecido. A dor das garras rasgando sua coxa o acorda. Tire 1 ponto de sua HABILIDADE e 2 de sua ENERGIA. Quando você empunha sua espada, ele está descendo novamente, e não há tempo para lançar um feitiço. Volte para **29** e lute com o monstro.

204

Jogue um dado. Se o resultado for 1-3, vá para **388**; se for 4-6, volte para **170**.

205#

Você sobreviveu contra todas as probabilidades. Some 2 pontos a seu PODER e 2 à sua SORTE. As três bruxas gesticulam no ar, e você sente a força que o prende no mundo dos sonhos se esvaindo. Ao mesmo tempo, a multidão, as bruxas e o quadrado mortal do Julgamento desaparece. Volte para **48**.

206

Você descobre que os arbustos de azevim formam uma proteção e chegam logo ao fim. Para seu espanto você vê, dentro do círculo de arbustos, uma cabana precária. Não há sinal de vida. Você sobe para a cabana (vá para **378**) ou descansa um pouco onde está, sob os arbustos, e observa (volte para **47**)?

207

Diminua 1 ponto de seu PODER. O Homem-Gorgulho uiva de dor quando a bola de fogo o atinge. Vá para **394** e lute, mas reduza 6 pontos da ENERGIA dele.

208#

É extremamente esquisito ver, numa clareira, uma mesa posta com boa comida. Todas as frutas da terra estão arrumadas e sendo apreciadas por dois homens. Um deles o convida para juntar-se a eles, mas o outro franze o cenho. O primeiro diz: "Venha, coma. Isso lhe fará bem: dará PODER a você em sua tarefa." Mas o segundo fala: "Você não sabe que, se comer nesse mundo, nele ficará preso para sempre?" Você acredita no primeiro homem e come (vá para **270**), ou no segundo, e recusa a comida (vá para **247**)?

209

Você diz que sua jornada também não está relacionada às visões do profeta deles, mas que deve viajar para o oeste, não leste. Eles lhe dizem para tomar cuidado com as armadilhas que eles próprios armaram no caminho para se alimentar. Algumas não podiam ser removidas na hora da partida, pois ficavam escondidas na densa vegetação. Mas eles marcavam a área dobrando uma árvore nova e amarrando-a no chão: a armadilha ficava sempre a norte da árvore. Você agradece, deseja-lhes boa sorte e continua. Vá para **298**.

210

Você bate com segurança na mandíbula do monstro; ele parece ajudá-lo cuspindo-o para fora! Some 1 ponto a seu PODER. Você cai zonzo, sem saber o que mais esperar desse mundo de sonho maluco onde Ishtra se esconde. Na verdade, você pousa diretamente nas costas de uma grande serpente alada, um Dragão, que imediatamente alça vôo. Se seu PODER for 18 ou mais, vá para **260**; caso contrário, vá para **283**.

211

Você afasta energicamente a pedra com o pé para que o líquen não toque em sua pele. Logo que ela sai de cima da mão, toda a luz do líquen ao redor da caverna parece convergir para um anel que o esqueleto usa nos dedos. A luz então brilha do anel para um pingente em torno do pescoço do esqueleto. Você não o havia notado antes, pois estava pendurado nas costelas. Para seu horror, o esqueleto pula de pé. Começa imediatamente a usar a luz do anel como arma: toda vez que você perde uma Série de Ataque, é queimado pela chama de gelo do anel.

	HABILIDADE	ENERGIA
ESPÍRITO DO ESQUELETO	8	6

Se você vencer, o esqueleto cai de novo no chão, mas você extinguiu temporariamente sua luz maligna. Não ousa tocar no pingente ou no anel, então rola a pedra de volta sobre a mão do esqueleto e desce o túnel. Volte para **61**.

212

Você não tem escolha, a não ser enfrentar Ishtra com sua arma. Ele entra em seu campo de visão com o som de um trovão e o cheiro da corrupção. Príncipes Demônios assumem várias formas; você o vê como um crocodilo com cabeça de cabra, que fica de pé e tem um fogo verde pálido emanando do corpo. Porém, seja qual for a forma que ele toma, não pode ser derrotado por armas mortais, como você sabe desde o início de sua aventura. Ishtra fica deliciado no meio do fogo; ele o joga no esquecimento com uma única bola de fogo.

213

Você começa a descer a montanha; a lava é quente sob seus pés. Uma águia que voa alto no céu vê a salamandra e pensa no filhote faminto. Como é um sonho, você vê a cena rapidamente pelos olhos da águia e, durante um estranho momento, você é ao mesmo tempo a águia descendo para atacar e o lagarto rastejando no chão.

Um lagarto é quase indefeso perto de uma águia; um lagarto grande como a salamandra é pior ainda, pois não pode fugir para a pedra. A lava recente se racha, mas não há fendas onde se esconder. Jogue um dado. Se o resultado for 1-2, a águia reduz 2 pontos de seu PODER; se for 3-4, você consegue escapar dela; se for 5-6, você usou a arma definitiva da salamandra e jogou chamas para assustar a águia. Continue o combate até tirar 5-6 duas vezes seguidas: a águia então desistirá e irá procurar uma presa mais fácil. Se você sobreviver, vá para **278**.

214

A noite cai e, depois de sua terrível experiência, você tem que descansar. Acampa nos ramos de uma velha árvore, pois se sente mais protegido acima do chão, longe das sarcásticas criaturas da noite. Com a mente concentrada em sua busca e rezando para que seus deuses o orientem, você se permite cair num sono profundo. De repente você está numa grande planície aberta e sabe, em seu sonho, que levou anos a fio para chegar a esse lugar. O terreno é deserto e se estende vazio até o horizonte, em todas as direções. Você espera para ver o que acontece (volte para **120**) ou começa a andar (vá para **329**)?

215

O Homem Selvagem parece mais velho do que ontem à noite, como se sem a loucura ele perdesse um pouco da vontade de viver. Ele se apresenta como Eric Rune-Axe. Com uma voz entrecortada, ele relembra dias mais agradáveis na floresta, antes da chegada do terror. Era um aventureiro como você, numa terra distante, em outro continente; mas se perdeu no Labirinto de Zagor e abandonou as aventuras. Viajou até aqui para se aposentar, pensava, mas você agora reavivou um pouco de seu antigo espírito, e ele quer ir com você. Você aceita a companhia (volte para **183**), ou recusa gentil, porém firmemente, e continua sozinho (volte para **116**)?

216

Você voa durante uma eternidade sobre uma terra destruída, com vapores fétidos de fumaça poluindo o ar. A carona é divertida, apesar da triste paisagem lá embaixo. Some 1 ponto a seu PODER. O Dragão pousa nas ruínas do que havia sido uma aldeia, e então voa. Volte para **48**.

217

Você logo alcança um ponto onde pode virar à esquerda ou seguir reto. Pode ouvir a risada cruel de algum ser malévolo adiante, mas à esquerda você pressente uma destruição terrível. Não é uma decisão fácil de ser tomada. Você vira à esquerda (volte para **73**), ou segue em linha reta (volte para **156**)?

218

Tire 1 ponto de seu PODER. O feitiço não indica a presença de qualquer perigo no túnel; talvez não haja nenhum, ou talvez esteja muito distante para o feitiço detectar. De qualquer forma, você entra na boca estreita do túnel. Vá para **279**.

219

No pé da montanha você encontra um rio de lava derretida. Como salamandra, você não tem dificuldade em atravessá-lo, mas do outro lado se transforma em Elfo e entra num aspecto completamente diferente do mundo dos sonhos. Some 1 ponto a seu PODER e volte para **80**.

220

Você não encontra nada que valha a pena entre a poeira e os escombros da cabana do Homem Selvagem. Como já escureceu, decide usá-la como abrigo esta noite. Volte para **86**.

221

Embora os Goblins olhem curiosos para você, não suspeitam de nada, nem tentam detê-lo. Você não quer voltar atrás, então deixa a sala de jantar pelas portas duplas, na parede norte. Some 1 ponto à sua SORTE. As portas levam a um corredor que logo chega a uma bifurcação, com passagens para o norte e oeste. Você está convencido de que o norte é a direção certa. Vá para **310**.

222

Você está procurando árvores com buracos nos troncos ou áreas secas entre as raízes: são os lugares típicos onde os esquilos armazenam alimentos. Você está apalpando no pé de um velho olmo quando os esquilos atacam. Estão estranhamente violentos: seu desespero com a chegada de Ishtra os levou a uma proteção frenética de seus estoques. Vários pulam dos galhos em suas costas e pescoço, outros beliscam suas pernas. Se você fugir, eles não o seguirão, mas continuarão guardando seus estoques. Você foge (vá para **275**) ou luta (volte para **104**)?

223

Você tem certeza de que esse é o nome de um clã de Elfos das Trevas mas, infelizmente para você, esse clã não enviou tropas para ajudar Ishtra. Mais ainda, você não está usando a insígnia deste clã. Está cercado por Orcs, logo não há vantagem em se tornar invisível: eles ainda saberiam onde você está. Seu disfarce é descoberto, e você é executado no local como espião. Sua aventura terminou.

224#

Você deixa os parasitas para trás e logo chega a uma bifurcação; a garganta desvia um pouco para a esquerda e uma traquéia estreita fica à frente. O ar fresco descendo da traquéia é um grande alívio. Você continua pela garganta (volte para **115**), ou tenta a traquéia (volte para **163**)?

225

"Você já está dentro", é a resposta. Some 1 ponto à sua SORTE mas, mesmo implorando, você não consegue que os cervos respondam a mais nada. Você sobe o vale (vá para **383**), ou investiga a pilha de ossos (volte para **135**)?

226

Infelizmente, dois Orcs Pigmeus estão vindo pelo túnel que, na vida real, corresponde a esse rio. Embora seu corpo físico esteja invisível, ele existe. Eles ficam tão atônitos quanto você quando esbarram em algo que não podem ver. O choque o tira do mundo dos sonhos e você aparece enfrentando esses novos inimigos. Parece que você quebrou o nariz de um deles quando colidiram; ele está apertando o rosto e gemendo. O outro, porém, está pronto para agir e ergue uma clava. Como você apareceu do nada, não há como convencê-los de que é um Elfo das Trevas amistoso; terá que lutar.

ORC PIGMEU HABILIDADE 7 ENERGIA 7

Se você não derrotar o Orc Pigmeu em três Séries de Ataque, volte para **108**. Se conseguir, vá para **369**.

227

Você não vê mais nenhum traço de vida humanóide mas, depois de um tempo, o chão começa a atolar. Você vira para oeste, mas ainda é muito difícil. Embora os Elfos das Florestas sejam a raça que caminha mais levemente, seus pés estão começando a afundar no lamaçal, que é coberto por uma membrana oleosa. Para piorar as coisas, a noite começa a cair. Você enfrenta o atoleiro (vá para **246**), ou muda a rota um pouco para o sul, a fim de evitá-lo (vá para **284**)?

228*

Você está em uma sala de jantar. A maioria das mesas está desocupada, mas é a vez do pelotão de Goblins comer, e eles estão fazendo uma tremenda bagunça em uma das mesas. Há uma série de portas do lado oposto ao seu, e uma portinha na parede à sua direita. Um dos Goblins – o líder, a julgar pelo tamanho - se levanta, limpa a boca gordurosa com a mão e quer saber o que você está fazendo ali. Como está vestido de Elfo das Trevas, você resolve blefar; não poderia enfrentar doze Goblins numa batalha. Você diz que veio comer (vá para **263**), ou que está levando comida para Ishtra (vá para **325**)?

229

Logo fica claro de que lado você está. Um grupo invasor de seis Elfos das Trevas está se aproximando, voando de árvore em árvore. Assim que os avista, seu sangue de Elfo das Florestas ferve. Esses Elfos malditos zombam da bondade das outras raças de Elfos; a escória merece morrer. Você fica e luta (vá para **257**), ou tenta quebrar seu cerco cada vez mais apertado (vá para **336**)?

230

Tire 1 ponto de seu PODER. Vá para **394** e lute contra o Homem Selvagem, mas diminua 4 pontos da ENERGIA dele.

231#

Você está de volta à beira do rio, entre os salgueiros; as luzes mágicas ainda tremulam. Você anda pelo bosque, mas ele se torna algo maior; você perde o rio de vista e se perde na vegetação densa. Vem uma sensação de claustrofobia. As luzes se transformam em olhos perniciosos e amarelos brilhando na mata. Seu olhar é atraído para um par de olhos em particular, e fica preso nele. Uma voz silenciosa parece sugerir, muito calmamente, que fique onde está e você se sente inclinado a obedecer. Você cede a essa inclinação (vá para **371**), ou segue adiante (volte para **60**)?

232

O veneno não consegue entrar em contato com seu corpo, mas um pouco deve ter entrado em sua mochila. *Teste sua Sorte* novamente. Se você for Azarado, 2 lotes de Provisões terão sido arruinados. Se for Sortudo, não sofre nenhuma perda. Qualquer que seja o resultado, decida agora se continua para o norte (volte para **15**) ou oeste (volte para **51**).

233

A cozinheira não está de bom humor. Tudo deu errado para ela hoje: um grupo batedor de Elfos das Trevas não conseguiu voltar do mundo exterior com carne fresca; a comida do frigorífico está levando horas para descongelar; sua assistente colocou sangue de morcego demais no cozido (um crime pelo qual a assistente rapidamente pagou, *virando* o *próprio cozido!*); e assim por diante. Quando você entra na cozinha, ela pensa em uma solução perfeita para seus problemas. Seu dia foi arruinado por um Elfo das Trevas: por que um deles não poderia resolver a situação, juntando-se à assistente na panela? A cozinheira corpulenta é meio humana, e foi especialmente trazida de Corda pelos espiões de Ishtra. Ela o ataca com um cutelo.

COZINHEIRA HABILIDADE 6 ENERGIA 10

Se você vence, encontra outra porta na parede sul da cozinha, mas ouve passos vindo do túnel naquela direção. Você bloqueia a porta, não demorará muito para que eles a derrubem, porém, num lugar maligno como esse, a morte da cozinheira provavelmente não será muito importante, e você não espera ser perseguido. Volta para a sala de jantar. Volte para **221**.

234

Você arruma os objetos rapidamente, senta-se no centro e espera. Ishtra entra em seu campo de visão com um som de trovão e o cheiro da corrupção. Príncipes Demônios assumem várias formas; você o vê como um crocodilo com cabeça de cabra, que fica de pé e tem um fogo verde pálido emanando do corpo. Ele dá uma gargalhada malévola quando vê um Elfo insignificante à sua frente e corre em sua direção, ávido por sangue.
Seu braço se ergue para atacá-lo com uma bola de fogo e ele zomba de você por sequer imaginar que poderia atrapalhar o progresso de sua tirania sobre Titan.
Porém, assim que ele entra no círculo encantado, suas gargalhadas se transformam em gritos de agonia. Bem diante de seus olhos, ele começa a murchar e desaparecer. Seu corpo vira pó e seu espírito perverso é banido para o Plano Demoníaco de onde veio. Você parece escutar uivos de raiva e frustração ao longe. Os seis objetos explodem com o esforço que fizeram para derrotar o Príncipe Demônio. Levará muito tempo, em anos mortais, para que Ishtra se cure das feridas. Vá para **400**.

235

A multidão se desfaz à sua frente, mas o caminho que você pega não foi escolha sua. Eles deixarão que você vá apenas em uma direção, e uma parede sólida de diferentes seres bloqueia todas as outras rotas. Você é guiado para uma área quadrada no meio da multidão. No centro do quadrado está uma forca com três juízas rigorosas sentadas embaixo. Há um banco vazio diante delas, obviamente para você se sentar, e você faz isso. As três juízas são bruxas velhas, e a do centro fala: "Que tenha início o Julgamento dos Fantasmas!" Vá para **309**.

236

Você conta para os humanos amistosos algo de sua tradição de Elfo, para ajudá-los em seu caminho. Então, após despedidas e votos de boa sorte, você prossegue. Vá para **298**.

237

Você anda apalpando a caverna: está escuro demais mesmo para um Elfo. Você não encontra uma saída, mas as evidências mostram que seus captores a alimentavam - talvez com suas próprias tropas. Você também descobre os restos de mobília usada com um objetivo mais civilizado. Entre a madeira quebrada e podre, suas mãos tocam em algo duro e esférico, que você pega e então sai da caverna.
Você volta à bifurcação. Não há ninguém no momento, assim você arrisca uma inspeção no que encontrou. É uma bola de cristal com uma base preta de metal. Nessa base estão gravadas inscrições que dizem, "Viaje nos ventos do tempo". Há também o número 30. Você arrisca olhar na bola agora (vá para **318**), coloca-a na mochila e segue pelo novo túnel sul (volte para **90**), ou volta pelo túnel bem iluminado de onde veio (volte para **132**)?

238#

O rio continua em linha reta; às vezes fundo, às vezes raso. A jornada é monótona e, como sempre no mundo dos sonhos, você não sabe há quanto tempo está ali. Um minuto ou uma década? Então, subitamente, o rio se vai e você está sobre um platô. Ele se transforma em uma vastidão de areia amarela, com o mar reluzindo no horizonte.
Como nunca viu o mar antes - embora as lendas dos Elfos sobre Tír nan Og falem sobre ele - você tem um problema. Andar até o mar (volte para **75**) ou explorar a praia (volte para **149**)?

239

Em pouco tempo você chega ao pé das colinas e entra na clareira que estava admirando lá de cima. Não há dúvida de que é um lugar encantado, com o poder do Bem. O ar é fresco e doce, pequenas flores enfeitam a relva e as árvores - na maioria bétulas prateadas - estão repletas de pássaros que cantam. Você não faz idéia de que encantamento esse local tem, mas pode adivinhar por que ele está ali - como uma fortaleza contra o Mal das terras infernais mais adiante.

Você se diverte na atmosfera agradável enquanto passeia entre as árvores. Logo chega a um lago relativamente grande, que é alimentado por um córrego borbulhante. Bebe a água do lago (volte para **106**), toma banho nela (volte para **199**), ou evita qualquer contato (vá para **355**)?

240

O mais surpreendente é que, quando você se aproxima do cervo, ele não foge, simplesmente olha para cima e continua mastigando. Mas você logo percebe que isso não é nada espantoso: o cervo é, na verdade, um Alterador de Forma! Como ocorre com todos de sua espécie, quando alguém está ao seu alcance, a avidez aumenta e ele se revela em sua medonha forma verdadeira. Aquilo que você pensou ser um sossegado ruminar de um cervo se transformou na língua em forma de garfo do monstro lambendo os lábios! O Alterador de Forma se joga contra você; as garras perigosas querendo rasgar sua carne. Se você tem companhia, vá para **396**; caso contrário, vá para **307**.

241

Você consegue bloquear seus sentidos e segue em frente. As árvores ficam menos ameaçadoras e mais mortas - embora isso machuque seu coração de Elfo das Florestas. Porém, quanto mais você se aproxima da cova, fonte de toda a destruição da floresta, mais parece estar enfrentando um pântano. Não é apenas o fato de o chão ser lamacento e difícil de se atravessar; o próprio ar parece comprimir seu peito, tornando sua respiração cansativa e pesada.

Finalmente, a cova. A luz desapareceu totalmente agora, e você sabe que está perto apenas porque uma aura tangível do Mal a circunda. Uma risada de deboche corta o ar obscuro e uma voz gelada e cruel lhe diz: "Elfo insignificante, você quer se testar contra mim? Espero ansioso por nosso encontro - se você conseguir chegar até lá!"

Então, subitamente, uma mata de arbustos impenetráveis se ergue à sua volta. Para onde quer que você se vire, não há escapatória, e a mata está se fechando. Usa um feitiço de Fogo para forçar sua passagem (volte para **41**) ou não (vá para **290**)?

242

Você é capaz de alterar deliberadamente seu sonho para sair da influência da Angaroc. Vá para **377**.

243

O Homem Selvagem o vê pegando sua espada. Seu humor imediatamente muda de histeria para fúria cega, e ele se lança contra você. O machado brilhante reflete um raio do sol que está se pondo, o que fez, de alguma forma, através de uma janela suja.

HOMEM SELVAGEM HABILIDADE 8 ENERGIA 12

Se você vencer, pode decidir levar esse magnífico machado mas, se o fizer, terá que deixar Telessa para trás, pois as duas armas pesariam demais. Evidentemente, o homem não tem nada escondido, as roupas esfarrapadas mal cobrem-lhe o corpo. Você resolve vasculhar a cabana. Volte para **136**.

244

Teste sua Sorte. Se for Sortudo, conseguirá agarrar o monstro assim que ele empinar da areia (volte para **134**). Se for Azarado, será jogado longe (vá para **297**).

245

A patrulha passa por você, nada além dos insultos e zombarias de sempre: não há muito amor entre as diversas raças do mal. Depois que eles desaparecem pelo túnel, você se joga atrás da pilha de ossos para se acalmar. Volte para **27**.

246

Como a noite chega, você não pode mais ver onde é seguro pisar. Está pensando se lança ou não um feitiço de Levitação quando tropeça e cai no lodo. Você tenta amortecer a queda com as mãos e afunda até os cotovelos no limo. Alguma coisa enrola um tentáculo ao redor de suas mãos e o puxa para o fundo, até que seu rosto seja espremido contra a lama espessa. Você fica sufocado. Sugadores de Limo preferem carne fria.

247

Você continua, sem saber se algum dos homens ou ambos eram mentirosos. Conforme o tempo passa, você tem mais e mais certeza de que está perto de sua meta. Está caminhando agora entre arbustos baixos, que brilham com uma luz artificial e com lama de sangue. Sem aviso, o chão sob seus pés cede e você cai num túnel subterrâneo pelo qual passa um rio calmo. Volte para **85**.

248

"Nada podemos acrescentar àquilo que você já sabe de seus sonhos", é a resposta. Por mais que você implore, não consegue mais nenhuma resposta dos cervos impassíveis. Você continua pelo vale (vá para **383**), ou investiga a pilha de ossos (volte para **135**)?

249

Você não consegue bloquear o som; parece vir do chão pelas solas dos seus pés, ou de algum lugar dentro de sua própria mente. Você tenta cantar uma música alegre para afastar os gritos, mas a letra sai toda errada. Você sabe que está se aproximando de sua meta e que o terror de seus pesadelos é uma das últimas defesas de Ishtra. Você volta deliberadamente para a realidade, desejando encontrar um pouco de descanso lá. Vá para **310**.

250

Em seu sonho, você estava manuseando urna espada como Telessa, mas que queimava com um fogo brilhante. Você não dá o golpe final que mandaria Morfeu para o inferno: como está dormindo, não ousaria matar a fonte de seu sonho. Com um uivo de frustração, o corpo dividido de Morfeu desaba. Você quebrou temporariamente os elos que unem suas partes. Um dia, ele será remontado novamente: o mundo não ficará livre dos pesadelos, mas muitos dormirão mais sossegados esta noite.

A vitória é sua, e sente uma onda de energia. Recupere seu PODER ao que era antes de você entrar na caverna de Morfeu. Agora decida se vai enfrentar Ishtra no mundo real ou no dos sonhos. Pode sentir sua presença e sabe que, como Príncipe Demônio que assumiu alguma forma no Plano Terreno, ele ocupará simultaneamente ambos os mundos. Se você optar por encontrá-lo no mundo dos sonhos, volte para **167**; no mundo real, vá para **346**; se seu corpo no mundo real está usando um pingente verde, volte para **128**.

251

Você consegue se levantar, e o parasita cai no chão. Com nojo, você avança pela garganta. Volte para **224**.

252

O esforço é inútil e simplesmente suga você: tire 1 ponto de seu PODER e volte para **99**.

253

Você acorda. Enquanto estava sonhando, teve uma sensação de segurança, invencibilidade e conhecimento. Porém, quando desperta totalmente, essa sensação desaparece; embora você se lembre dos detalhes do sonho, não está bem certo sobre o significado ou a relação dele com a sua busca. Pelo céu escuro, você deduz que o amanhecer ainda vai demorar algumas horas. Você volta a dormir (vá para **341**), ou continua sua jornada (volte para **172**)?

254

Você aborda uma Anã de rosto simpático e pergunta-lhe o que está acontecendo. Ela abre a boca para falar, mas não emite som algum. Você se abaixa para escutar - e uma grande língua em forma de garfo sai da boca da Anã e se enrosca em seu pescoço! Você luta para escapar, mas é inútil. Uma névoa tolda sua visão e tudo escurece. Perca 1 ponto de PODER. Quando você volta a si, está amarrado em um banco em frente às três juízas severas. Uma multidão forma um quadrado fechado ao seu redor. As três juízas são bruxas velhas, e a do centro diz: "Que tenha início o Julgamento dos Fantasmas!" Vá para **309**.

255

Você chega do lado de fora de um aposento cuja porta é transparente, feita de quartzo. Embora ele distorça sua visão, você consegue enxergar que o lugar é um arsenal. Pode valer a pena explorá-lo. Você tenta a porta (volte para **72**), ou desce o túnel para o leste (volte para **68**)?

256

O Falcão-Sangue hesita um momento quando seu feitiço faz efeito, mas então continua o mergulho em sua direção, garras esticadas. Volte para **29,** mas tire 4 pontos da ENERGIA dele.

257

Você não tem chance. Sua última batalha é sangrenta e heróica, mas você está sobrecarregado. Não há nenhuma testemunha amiga para contar a seus parentes a morte de Eldenurin.

258

Você está em uma sala de jantar. A maioria das mesas está desocupada, mas é a vez do pelotão de Goblins comer, e eles estão fazendo uma tremenda bagunça em uma das mesas. Há uma porta atrás de você, e há também dois conjuntos de portas duplas, uma na parede à sua esquerda e outra à sua direita. Um dos Goblins - o líder, a julgar pelo tamanho - olha para cima e nota sua presença. Ele se levanta, limpa a boca gordurosa com a mão e quer saber o que você está fazendo ali. Como está vestido de Elfo das Trevas, você resolve blefar; não poderia enfrentar doze Goblins numa batalha. Você diz que está indo (volte para **36**) ou vindo da cozinha (volte para **30**)?

259

Após dar alguns poucos passos pela floresta amaldiçoada, você sabe que há algo errado. Não é somente a sensação do Mal, com a qual você acaba se acostumando, como se fosse um mau cheiro que não se sente mais depois de um tempo. É algo mais...algo dentro de você.

Você descobrirá que, de agora em diante nessa aventura, não será capaz de lançar qualquer feitiço. Uma das defesas de Ishtra é evitar que qualquer magia, exceto a sua própria, seja eficaz em seus domínios. Entretanto, você mantém sua pontuação de PODER: deve haver alguma utilidade para ele!

Conforme você avança, a bruma maldita que avistou da colina o cerca, como se o mandasse voltar. Um relâmpago surge à sua direita; um pinheiro alto, sufocado pela hera que até aqui serpenteia, aparece em seu caminho. Pela observação do alto da colina, você sabe que essa parte arruinada da floresta tem um formato quase circular, espalhando-se a partir de um centro onde deve ficar a entrada para a fortaleza subterrânea de Ishtra. Tudo o que você tem a fazer é seguir a destruição, assim chegará a seu destino. Contudo, um obstáculo de cada vez. Você chegou a uma das emendas do chão vazio, onde as árvores apodreceram e deram lugar ao nada. Você atravessa a clareira (volte para **158**) ou a circunda, seguindo as árvores (volte para **191**)?

260

Você descobre que o Dragão obedecerá ao seu comando. Não tem certeza de que já esteja pronto para enfrentar Ishtra, assim não pede ao monstro que o leve até lá. Porém, mandará que ele o leve a algum lugar onde possa ganhar mais PODER (volte para **46**), ou a um local mais seguro (volte para **142**)?

261

Na escuridão de uma noite nublada, você não consegue encontrar um lugar para descansar. Tire 1 ponto de sua SORTE. Você pode voltar para a caverna (vá para **357**), ou caminhar a noite toda, cochilando de vez em quando (vá para **390**).

262

Você acorda e descobre que a batalha foi apenas uma ilusão. Recupere seu PODER ao que era antes do combate e some 1 ponto por sua vitória. Vá para **372**.

263

Depois de comer alguns pedaços, você encontra o dedo da assistente da cozinheira em seu cozido. Você tem ânsias de vômito e sai correndo para não vomitar ali. Perca 1 ponto em ENERGIA. Você é seguido pela risada cruel dos Goblins, que acham sua aflição muito divertida. Você sai pela portinha na parede oeste (volte para **54**), ou pelas portas duplas da parede norte (volte para **145**)?

264

Isso não lhe fará bem algum. a Dragão reage, contorcendo-se, e você não se segura. Cai das alturas, vendo o chão cada vez mais perto. Mas isso é apenas um sonho, então você pousa em segurança numa árvore - ou quase em segurança, pois perturbou um Hoazim em seu ninho. O Hoazim é um pássaro mítico com uma envergadura de dois metros, um bico afiado e garras saindo das asas. Você não pode mudar esse aspecto do mundo dos sonhos, já que essa é uma das criaturas que Ishtra mandou para guardá-lo.

O Hoazim mergulha no ataque. Tem PODER 12. Jogue dois dados. Se o resultado for 2-7, o Hoazim reduz 2 pontos de seu PODER; se for 8-12, o PODER dele é diminuído em 2 pontos. Continue a luta até que um dos dois fique com PODER zero. Se você vencer, vá para **340**; se perder, vá para **293**.

265

Você encontra dois lugares possíveis para passar a noite. Poderia fazer uma cama sob alguma samambaia num pequeno vale (volte para **131**), ou escalar um grande carvalho e se acomodar em um de seus enormes galhos inferiores (volte para **198**).

266

Quando você se aproxima o bastante da torre, pode ver o que há no topo, mesmo que pareça estar quilômetros acima. E uma lua maligna. Enquanto está olhando, algo bate em você com extrema força. É um cadáver, pendurado na lua por uma corda longa e que está rodando em volta da torre como um boneco. Bem diante de seus olhos, a torre se encolhe e se transforma em uma forca; o corpo pára de balançar e pula suavemente no chão: sua agilidade parece a coisa mais assustadora do mundo. O rosto agora é um crânio, cujos dentes trincam ansiosos, enquanto ele tenta abraçá-lo. Você luta para se soltar, e o esforço o joga de volta à beira do rio. Perca 1 ponto de PODER e volte para **192**.

267

Parece que a rota que você escolheu é cheia de perigos. Mais tarde, você encontra um Homem-Gorgulho voltando para casa da caçada. Eles são mutantes infelizes, metade besouros, metade humanos. Possuem uma armadura natural nas costas e tendem a ficar de quatro para se proteger. Foram banidos há muito tempo da sociedade civilizada, e os poucos remanescentes da espécie moram em lugares escondidos do mundo – como as profundezas da Floresta de Affen! São sobreviventes do mundo de Titan, estando longe de serem lutadores covardes. Esse larga o saco que está carregando e vem em sua direção, erguendo um machado de modo ameaçador. Você tem tempo de lançar um feitiço. Você usa 1 ponto de PODER assim (volte para **87**) ou não (vá para **394**)?

268

Quando você está na metade do riacho, passa por uma das experiências mais horríveis de sua vida. Sente algo frio deslizando por dentro de sua roupa e prendendo-se em sua barriga. Você grita involuntariamente de terror, e seu medo aumenta por não ter a mais vaga idéia de que tipo de criatura está presa em seu corpo. O tempo que leva para você chegar ao lado norte do riacho - já que não há nada que possa fazer dentro da água e quer sair - parece uma eternidade.

Assim que chega à beira, você rasga a camisa e não apenas uma, mas várias Lampréias de Khul agarram-se à sua pele com as ventosas. Essas criaturas carnívoras vivem tanto na água como na terra. Agora que passou o choque inicial, você pode sentir a dor quando as ventosas começam a rasgar sua pele. Você tem que agir rapidamente: já perdeu 2 pontos de ENERGIA. Sua única chance é lançar um feitiço de Fraqueza, e então será capaz de tirá-las de seu corpo. Depois que fizer isso (lembre-se de tirar 1 ponto de PODER), volte para **214**.

269

Você anda pelas portas e sai numa passagem que, devido ao cheiro de fumaça, obviamente leva à cozinha. Você poderia esperar um pouco para convencer os Goblins de que visitou a cozinha, e, então, voltar para a sala de jantar (vá para **379**), ou entrar na cozinha por uma porta bem à sua frente (volte para **113**).

270

Assim que dá a primeira mordida, você descobre que ambos são mentirosos. Um caleidoscópio de imagens gira em sua mente; você vê seu corpo caindo em câmera lenta num redemoinho. Quando as coisas se estabilizam, descobre que era o fundo, e não seu corpo, que estava rodando. Você simplesmente foi levado de uma maneira vertiginosa para a realidade. Volte para **258**.

271

Você sente um pouco de pena por esse mutante rejeitado, cujos ancestrais foram exilados pelos humanos bárbaros. Você evita o confronto usando um feitiço de Proteção (volte para **97**), de Ilusão (volte para **71**) ou Levitação (volte para **37**)?

272

Você chega do lado de fora e respira fundo. Perca 1 ponto de PODER por seu medo. Prossiga em seu caminho. Vá para **368**.

273

Você percebe que uma parede de fogo só atrasaria a batalha: os Lobos poderiam apenas esperar até que o fogo morresse, e você não poderia continuar fazendo fogo e mais fogo. Assim, você decide reduzir as chances. Joga uma bola de fogo no Lobo mais forte (tire 1 ponto de PODER). Ele foge, muito queimado, com o rabo entre as pernas. Quando os dois outros Lobos se recuperam do susto, pulam em você. Usando sua agilidade de Elfo das Florestas, você pode lutar contra um de cada vez.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro LOBO	7	6
Segundo LOBO	6	6

Se vencer, vá para **314**.

274

Você chega a uma encruzilhada. A pedra dos túneis brilha úmida na luz da tocha. Uma passagem principal dá para a direita e esquerda, e há também um túnel adiante, embora seja estreito e escuro. Você vai pela esquerda (vá para **288**), direita (volte para **112**) ou em frente (volte para **143**)?

275

Você continua pelo norte, mas não encontra comida suficiente para sustentar-se. Tire 1 ponto de ENERGIA e vá para **332**.

276

Você ataca e golpeia com sua arma até não aguentar mais; seus braços estão cansados e o chão é escorregadio e lamacento. Some 1 ponto à sua SORTE. Então, volte para a bifurcação e siga para o norte. Vá para **317**.

277

Você começa a andar em ziguezague, pisando firme no chão. Sua mochila prende nos galhos, mas você a deixa nas costas para se proteger. *Teste sua Sorte.* Se você for Sortudo, não se arranha. Se for Azarado, o veneno leve do azevim reduz 2 pontos de sua ENERGIA. Volte para **206**.

278

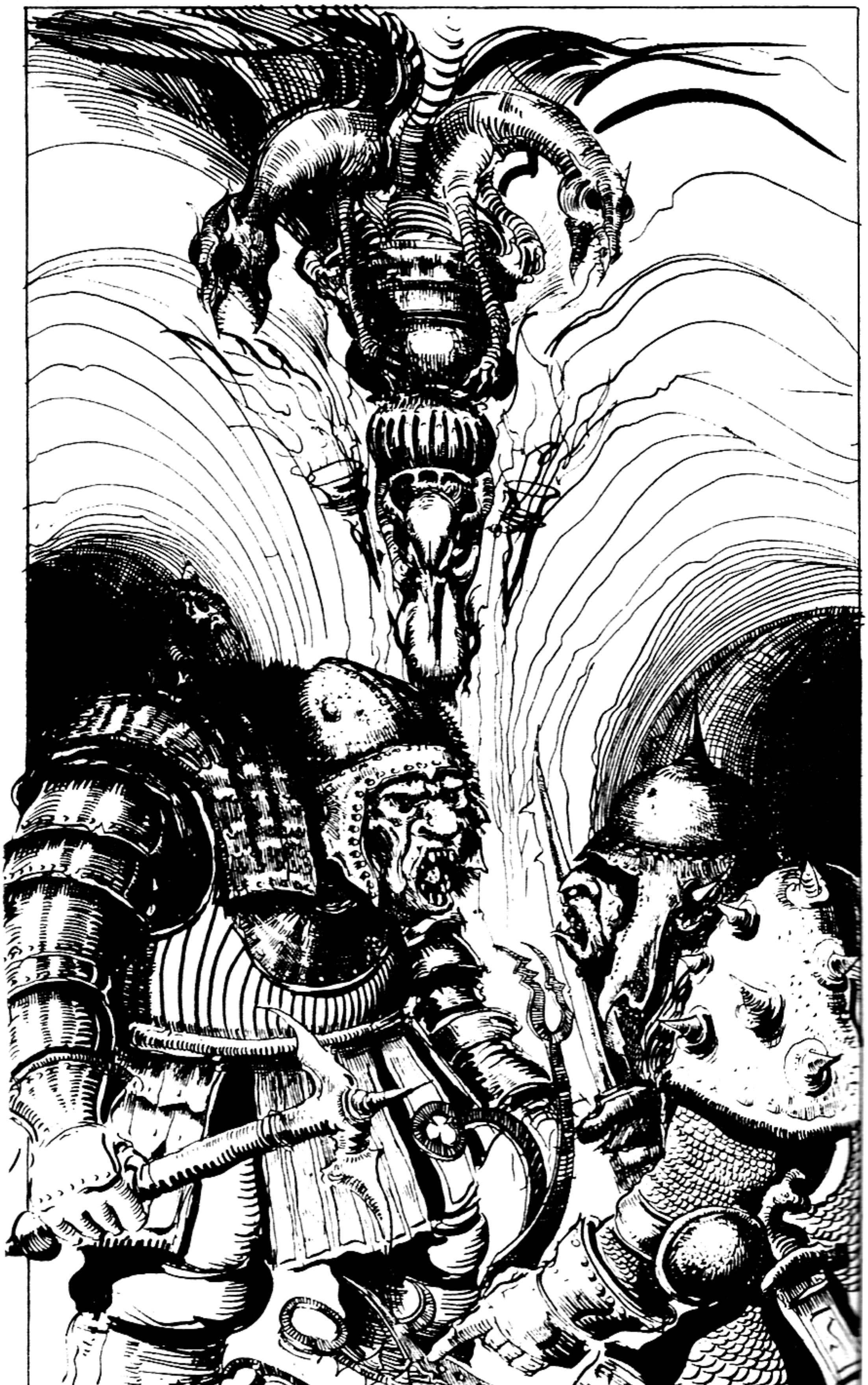
Se seu PODER ainda é maior ou igual a 17, volte para **165**; caso contrário, volte para **117**.

279

Você anda em ziguezague pelo túnel, torcendo para que nada perigoso o persiga ou venha saudá-lo nesse aperto, onde uma luta seria quase impossível. Contudo, logo o túnel se alarga e você consegue prosseguir engatinhando. Ao mesmo tempo, percebe um brilho sombrio adiante. Você continua (volte para **124**), ou volta para a caverna e sobe para sair da colina (volte para **114**)?

280

Seja o que for que Ishtra esconde nessa sala, ele quer manter em segredo. O local é protegido por feitiços complexos. Assim que você coloca a chave na fechadura, recebe um choque que sacode seu corpo todo. Entretanto, o efeito não é físico: perca 1 ponto de PODER. Você pode tentar outra porta tirando outro número dobrado nos dados, ou pode seguir pelo corredor (volte para **217**).



281

O túnel em que você está serpenteia muito, mas sua direção geral é norte. Aos poucos, de cima, você começa a escutar o som de vozes rudes discutindo. Você observa de um canto, quando julga estar perto o bastante das vozes, e vê um Troll e um Ogre. Eles literalmente se esbarraram na junção de duas passagens, uma indo para o norte e a outra para o leste. Parece que o Ogre estava carregando vários instrumentos de tortura, mas os deixou cair quando o Troll o atropelou. Você escuta o Ogre dizer ao Troll que ele é um imbecil grosso e que pegue os aparelhos. O Troll se recusa terminantemente. "Palavras rudes levam ao aço frio", já dizia o provérbio de Titan, e logo os dois monstros deformados estão lutando. Você tenta passar enquanto eles estão ocupados (volte para **193**), ou espera para ver o que acontece (vá para **385**)?

282

Você caminha, no lado esquerdo do vale, por uma formação rochosa que sobressai do penhasco como um suporte. Assim que você passa, vê que há outra cerca de duzentos metros abaixo. Na represa que fica entre essas rochas gêmeas, você descobre a resposta a suas perguntas sobre a natureza deste lugar.

Aparentemente de guarda, dois cervos majestosos, cujos vários chifres indicam idade avançada e autoridade, estão em frente a uma grande pilha de ossos. Você agora percebe que esse é o lendário cemitério de cervos da Floresta de Affen. Dizem que nenhum mortal pode vê-lo e continuar vivo, mas talvez isso seja apenas uma lenda das velhas, pois você não se sente ameaçado. Mesmo assim, você atravessa para o outro lado do vale, a fim de manter distância dos cervos (vá para **383**) ou se aproxima do cemitério (vá para **101**)?

283

Você tenta dar ordens ao Dragão, mas ele nem nota. Parece nem perceber que há alguém em suas costas. Você o cutuca com sua espada (volte para **264**), ou se segura e vê aonde ele o leva (volte para **216**)?

284

Para seu alívio, o pântano logo vira terra firme. Você vai para o oeste novamente, mas viaja durante apenas meia hora antes de o pôr-do-sol o persuadir a acampar. Há uma enorme árvore caída, em cujo leito você poderia dormir (vá para **335**), ou poderia escalar outra árvore e acampar nos galhos (volte para **133**).

285

Você pensa que, já que Morfeu é a fonte dos pesadelos e você está tendo um no momento, é arriscado atacá-lo. Ganhe 1 ponto de PODER por essa sábia decisão. Você acorda na luz fria do amanhecer; o sol mal pode ser visto através do ar nocivo e poluído. É com alguma relutância que você continua sua jornada. Volte para **116**.

286

Pela natureza dessa batalha extraordinária e assombrosa, você pode recuperar apenas *metade* de seus pontos perdidos de PODER. Quando você dá o golpe final, não apenas sua cópia desaparece, mas a floresta ao seu redor tremula e some também. Você se sente sozinho e perdido; a sensação afeta o mundo dos sonhos, e você aparece no meio de um grande deserto. Os rastros na areia mostram que um Verme Gigante da Areia está passando. Você tenta montar nele para ganhar uma carona (volte para **244**) ou não (vá para **297**)?

287

Já é de manhã, e você acorda de seu pesadelo na cabana do Homem Selvagem. Seu corpo está dolorido, como se a luta tivesse sido real, e seu pescoço está machucado onde a árvore o estrangulou. Recupere seu PODER a 1 ponto menos do que era antes da luta, e tire 2 pontos de sua ENERGIA. Se o Homem Selvagem ainda estiver vivo, volte para **215**. Caso contrário, você rasteja de volta pelos arbustos de azevim e prossegue (volte para **116**).

288

Você está em um túnel, indo para o oeste. Após algum tempo, você chega a uma bifurcação, onde há uma porta à esquerda que parece extremamente sólida. Não possui fechadura e parece muito pesada para ser arrombada, então você vira à direita. Há um cheiro de medo no ar. Volte para **188**.

289

Se seu PODER for 14 ou mais, vá para **49**; caso contrário, volte para **20**.

290

Você marcha com coragem pela mata - que se divide e desaparece para deixá-lo passar! Você sabe que, em sonhos, as imagens que você vê são formadas por sua própria mente, e por isso podem ser mudadas ou dissipadas por ela, se você tiver PODER suficiente e tomar a decisão correta. Porém, fazendo essa ilusão desaparecer, você também dissolve o sonho todo, e acorda. Vá para **380**.

291

Assim que você derrota o Demônio da Neblina, a bruma some misteriosamente. Você continua para o sul, abalado por sua provação. Mais tarde naquela manhã, não há sinal de que você esteja se aproximando da cova de Ishtra - mas também não há sinal do contrário. Ainda assim, você considera uma mudança de direção. Você continua para o sul (volte para **178**), segue para o oeste (vá para **300**) ou noroeste (volte para **18**)?

292

Você decide que, por mais alta que seja sua pontuação em PODER, essa é uma luta que não se pode ter esperanças de vencer no mundo dos sonhos. Atravessa para a realidade. Vá para **346**.

293

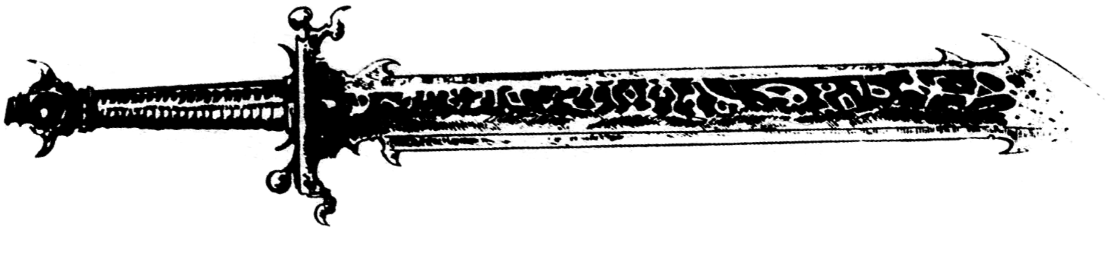
Recupere seu PODER para 1 ponto a menos do que era antes da luta. Vá para **361**.

294

Você grita, na língua comum: "Alô! Vim em paz. Posso me aproximar de seu acampamento?" Assim que você começa a falar, as vozes se calam: não há resposta à sua pergunta. Grita outra vez, e nada. Você vai para a ponta da clareira e observa um tronco de árvore. Vê meia dúzia de humanos amedrontados e amontoados sob uma carroça, os rostos pálidos olhando em sua direção. São três homens, uma mulher e duas crianças. Você continua tentando ser amistoso (volte para **129**), ou deixa-os para trás (vá para **298**)?

295

A característica mais intrigante do corpo é a pedra em cima da mão. Ela não parece pesada o bastante para ter prendido esse viajante morto, então, existem duas possibilidades. Ou o líquen que cobre a pedra causou a morte deste aventureiro quando entrou em contato com sua mão; ou algo, ou alguém, rolou a pedra em cima dele quando já estava morto ou morrendo. Se você acha que a primeira possibilidade é a certa, tomará cuidado para evitar qualquer contato com a pedra quando examinar o esqueleto (volte para **110**); se pensa que a segunda é a correta, as razões para a mão do aventureiro estar presa são muito estranhas, e deve valer a pena descobri-las, rolando a pedra (volte para **182**).



296

Você cede à tentação. Viverá seus dias num meio sonho agradável, porém infrutífero, na clareira encantada. Se, ou por quanto tempo, você nada contra a maré do exército de Ishtra, não se sabe. Sua busca terminou.

297

Você marcha para um mundo de sonhos com um deserto de areia. Primeiro, você escorrega e desliza na superfície maleável mas, aos poucos, vai se acostumando. Não faz a menor idéia de aonde está indo. Não há sol neste sonho e, mesmo se houvesse, quem sabe se aqui nasceria no leste?

Você nunca viu tanta areia na vida, exceto em outros sonhos, e se recorda de lendas sobre a ilha de Tír nan Og, onde dizem que há areia margeando uma vasta extensão de água profunda e não potável.

Esses pensamentos levam à certeza de que há muita água à sua esquerda. Você espera não ter morrido e ido para Tír nan Og, mas não consegue mais resistir ao impulso de seguir naquela direção, como uma pluma que cede ao vento. E, como é um mundo de sonhos, você se vira para a esquerda e lá está o mar, enorme à sua frente. Você entra nele (volte para **75**), ou explora a praia (volte para **149**)?

298

Quanto mais para oeste você viaja, mais se depara com o estranho comportamento dos animais. Criaturas normalmente tímidas rosnam agressivamente para você dos arbustos; pássaros gorjeiam de medo no topo das árvores. Fica claro também que as criaturas do bosque têm armazenado alimentos. Não é a estação normal para isso, e você percebe que todo esse comportamento se deve à sua percepção instintiva sobre a futura invasão de Ishtra.

Isso traz duas conseqüências. Em primeiro lugar, você tem certeza de que está seguindo na direção correta. Em segundo, entretanto, começa a se arrepender por não ter trazido Provisões de casa, especialmente porque, quanto mais você se aproximar da cova de Ishtra, mais os animais terão colhido ou comido os alimentos disponíveis. Você sempre soube que teria que levar comida quando estivesse no subterrâneo, mas agora parece sensato ter Provisões para toda a jornada.

O próximo estágio de sua viagem para oeste será encontrado indo para **376**. Entretanto, antes disso, memorize o número dessa referência e volte para **50**.

299

O Goblin grunhe: "Huh! Prossiga!", e o deixa passar. Você segue para a porta à sua direita (vá para **330**), ou à sua frente (volte para **269**)?

300

Conforme você viaja para o oeste, vai se convencendo de que foi uma boa idéia mudar a direção, porque começa a notar um comportamento cada vez mais estranho nos animais da floresta. Criaturas normalmente tímidas rosnam agressivamente para você do matagal; pássaros gorjeiam em sinal de alarme do topo das árvores. Fica claro também que as criaturas do bosque têm armazenado alimentos. Não é a estação normal para isso, e você percebe que todo esse estranho comportamento se deve à sua percepção instintiva sobre a futura invasão de Ishtra.

Você começa a se arrepender de não ter trazido Provisões de casa, especialmente porque quanto mais você se aproximar da cova de Ishtra, mais os animais terão colhido ou comido os alimentos disponíveis. Você sempre soube que teria que levar comida quando estivesse no subterrâneo, mas agora parece sensato ter Provisões para toda a jornada.

O próximo estágio de sua viagem será encontrado indo para **382**. Entretanto, antes disso, memorize o número dessa referência e volte para **50**.

301

O Homem Selvagem faz uma reverência exagerada, estica um braço em direção à precária cabana e o convida a entrar. No caminho, ele tira sua espada. Lá dentro, remove alguns utensílios de cima de um banco e lhe diz para sentar, puxando uma cadeira para ele à sua frente. Depois de parar de espirrar devido à poeira que levantou ao sentar-se no banco, você se apresenta: "Sou Eldenurin, da tribo Galgren de Elfos das Florestas, na Floresta de Affen." Se seu PODER for 17 ou mais, volte para **152**; caso contrário, vá para **324**.

302

Assim que deixa o centro da tempestade, você é jogado de um lado para o outro por forças enfurecidas. Alguma coisa parece lançá-lo com violência para fora da tempestade e colocá-lo de volta ao centro. Perca 1 ponto de PODER e volte para **76**.

303

Você procura uma saída, e imediatamente o jardim desaparece. Agora está num lugar novo e horrível, dentro da garganta de algum monstro. Se você encolheu ou se ele é enorme, é irrelevante; de qualquer maneira, a garganta é como um túnel vivo e pulsante. Presume-se que atrás de você esteja o estômago, e adiante a goela e boca - e a possibilidade de liberdade. Você toma essa direção.

Mas a garganta está infestada de parasitas em forma de enguia, que serpenteiam, beliscam e tentam derrubá-lo no lodo traiçoeiro. Jogue dois dados pelos parasitas, e dois por você. Se o total for igual, continue até obter um resultado. Se o total deles for maior que o seu, vá para **356**; se o seu for superior, volte para **224**.

304

Inevitavelmente, os guardas de sempre vêm pelo seu túnel. Assim que eles se aproximam, você se levanta e se prepara para blefar, pois percebe que é sua única chance. Você caminha corajosamente para a boca do túnel enquanto a patrulha de Orcs chega mais perto. *Teste sua Sorte.* Se você for Sortudo, volte para **245**; se for Azarado, volte para **107**.

305

A porta se abre lentamente e você entra. Imediatamente encontra outra bifurcação, mas consegue ouvir o som de passos no túnel leste. Enquanto isso, a porta se fecha atrás de você, que então segue para o norte. Volte para **188**.

306

Embora você já esteja dormindo, sua viagem por esse caminho parece um sonho. Mas é o movimento lento e deslizante de seu corpo que dá essa impressão, e não que os seus sentidos estejam anestesiados. Ao contrário, quanto mais você avança, mais alerta e consciente fica de cada cor, aroma e barulho, da grama verde sob seus pés leves de Elfo, e também da riqueza crescente da atmosfera. Telessa reluz em sua mão e parece refletir uma fonte de luz desconhecida.

O final dessa jornada chega inesperadamente. Você está passando por uma clareira quando seus pés simplesmente se recusam a andar. Você olha ao redor. Sempre-vivas enormes cercam a clareira; enquanto você observa, seus topos se inclinam, formando uma cobertura escura sobre sua cabeça. Então você nota seis árvores brancas antigas no centro da clareira, e sabe que deve ir para o centro da roda que elas formam.

Assim que faz isso, ouve uma voz. Seria das árvores, do ar, ou simplesmente de sua cabeça? Impossível dizer. Mas a voz, embora calma, é cristalina, redor estivesse com a respiração suspensa: "Eldenurin, salve a floresta. Você tem visto e sentido muito sofrimento, embora isso seja ainda uma fração do que ela e o mundo todo amargará, caso o Mal subterrâneo seja libertado. Prepare-se, se você vai assumir essa responsabilidade. Por ora, eu lhe digo: lembre-se desse lugar sagrado."

Ganhe 1 ponto de PODER.Você agora acorda do sonho. Vá para **380.**

1	35	231	2	115	63	3
	136	99		9	130	
226	22	11	200	15	60	222
5		86	?	19		6
55	93	45	47	21	92	51
	123	102		183	80	
		23	4	7		

307

A avidez insaciável do Alterador de Forma enfurece seu ataque. Essa luta testará sua habilidade.

	HABILIDADE	ENERGIA
ALTERADOR DE FORMA	10	10

Se vencer, volte para **146**.

308

Por volta de meio-dia, você começa a escalar uma cadeia de montanhas. Por seu estado de fraqueza, acha a subida muito cansativa: tire 2 pontos de ENERGIA. Mas você consegue chegar ao topo, e senta-se para examinar a cena lá embaixo. A colina desce suavemente até um vale, onde todos parecem viver em paz e harmonia. As árvores ainda estão verdes. Mas essa visão brilhante acaba abruptamente numa paisagem jamais vista, mesmo em seus piores pesadelos. Você percebe que está olhando a parte amaldiçoada da floresta, que seu sonho revelou. É bem maior do que você imaginava: se estende por quilômetros à frente de seus olhos. Vá para **386**.

309

Você tenta voltar para a realidade, mas não consegue. Alguma força o prende aqui. Será liberado apenas se você for bem-sucedido no Julgamento dos Fantasmas. Você ouviu em algumas partes de Titan que os humanos praticam formas bárbaras de julgamento. Por exemplo: um feiticeiro pode ser espancado com grandes galhos com espinhos. Se as feridas em seu corpo formarem, na opinião das juízas, imagens do Inferno, então ele será queimado como praticante de magia negra; caso contrário, ele é libertado, embora esteja quase morto ou com cicatrizes para a vida toda.

Da mesma forma, o Julgamento dos Fantasmas é arbitrário - urna simples questão de sorte. Na página anterior, está o que você vê no chão à sua frente. Jogue um dado: esse é o número do quadrado por onde você começa. Agora você tem que pegar urna rota para o centro, onde as juízas estão sentadas, e que é indicado no diagrama por um ponto de interrogação. O caminho que você traçar deve ter cinco quadrados, incluindo aquele por onde você começou. Pode ser na vertical, horizontal ou diagonal, sem pular os quadrados. Assim, se você começa do 4, sua rota poderia ser 4, 7, 183, 21, 19. Quando escolher seu caminho, vá para a referência cujo número é a soma dos quadrados (**234**, no exemplo acima). Se a referência não fizer sentido, você falhou no teste e será enforcado, com a risada da multidão ecoando em seus ouvidos. Como está atualmente preso a esse mundo, seu PODER será sugado e seu corpo físico morrerá também. Boa sorte!

310

Você está num corredor com portas numeradas dos dois lados. À sua esquerda, estão as portas 11, 33 e 55; à direita estão as portas 22, 44 e 66. Jogue dois dados até tirar um dobrado, e então tente a porta correspondente (ou seja, se você tirar 1 e 1, tente a porta 11, e assim por diante). Caso queira tentar, vá para referência com o mesmo número da porta. Se você preferir ignorar todas as portas e andar pelo corredor, volte para **217**.

311

A única compensação - se é que se pode chamar assim - para seu progresso durante o dia é que você não pode dormir a noite toda, devido à coceira, e então avança em sua jornada. Entretanto, perca 2 pontos de ENERGIA pela fraqueza. Quanto mais para o oeste você viaja, mais nota que a vida da floresta está alerta a invasões - mesmo a de um Elfo das Florestas, que normalmente é considerado apenas mais um morador. Isso lhe traz confiança de que está no rumo certo.

A cautela dos animais, entretanto, acarreta seus próprios perigos, pois é provável que eles ataquem qualquer intruso. Perto do amanhecer, você se depara com um casal de Sciacalls, em cuja toca tropeçou. Essas criaturas parecem-se com chacais, mas possuem uma série de ossos saltados pela espinha. Como é comum em sua espécie, a fêmea ataca primeiro, para tentar alimentar seu macho com carne; mas, se você derrotar a fêmea, verá que o macho é perfeitamente capaz de caçar por ele mesmo!

	HABILIDADE	ENERGIA
SCIACALL Fêmea	6	6
SCIACALL Macho	6	8

Se você vencer, volte para **267**.

312

Seus tornozelos escorregam da corda e suas pernas mergulham no rio; mas você continua agarrado pelas mãos. Você puxa as pernas para fora do rio de forte correnteza com força e tenta enroscar as pernas na corda novamente. Jogue três dados. Se o total for menor ou igual à sua ENERGIA, vá para **353**; se for maior, volte para **161**.

313

Você está andando por um campo de fogo, mas não se queima. Perguntando-se o porquê, você sente uma mudança. Agora é uma salamandra, uma espécie de lagarto capaz de suportar um grande calor. Acha isso bom, já que parece estar vivendo perto da cratera de um vulcão. Você explora o lado de fora da boca do vulcão (volte para **213**), ou desce por ela (volte para **174**)?

314

Você está cansado depois da luta. Deve encontrar um lugar para descansar logo, e a única opção é escolher uma caverna. Volte para **181**.

315

Você luta novamente contra a escuridão do túnel. Quando chega ao final, dessa vez, vira à direita. A patrulha de Goblins que você avistou já se foi há muito tempo. Você encontra alguns Trogloditas, mas não tem dificuldade em abrir caminho por esses cérebros de ervilha. A passagem termina numa bifurcação onde você pode virar à direita (volte para **123**) ou esquerda (volte para **310**).

316

Entre a poeira e os escombros da cabana desarrumada do Homem Selvagem, você encontra apenas um item interessante. É um pedaço de âmbar, pequeno o bastante para caber em sua mão fechada. O mais impressionante é que presa dentro dele está um vaga-lume fêmea, cuja luz fosforescente ainda está brilhando, apesar do milênio em que deve estar na resina fossilizada. Você nota também que o número 20 foi gravado numa inscrição fina e longa em uma das faces do cubo de âmbar. Você o guarda em sua mochila. Como já é noite, decide usar a cabana como abrigo. Volte para **86**.

317*

Você se arrasta para o norte pelo túnel. O chão se ergue aos poucos até atravessar o rio como uma ponte de rocha natural. Do outro lado, estão dois guardas Orc; eles o deixam passar pois pensam que você é um Elfo das Trevas e dizem que seu trabalho é evitar que os Errantes saiam dos túneis. Algum tempo depois, você chega a uma bifurcação onde pode continuar pelo norte (vá para **393**), ou virar para o leste descendo por um túnel mais escuro (volte para **184**).

318

Primeiro, você não vê nada exceto um redemoinho de neblina. Então ela clareia rapidamente e você tem uma visão de seu próprio futuro – morte nas mãos de um Orc. A bola de cristal não mente. Enquanto você estava concentrado em observá-la, o Orc veio rastejando por trás. Ele ergue uma cimitarra dentada... e sua aventura terminou.

319

De manhã, quando você acorda, tira a tela da boca da caverna. Entra a luz do sol que acaba de se erguer nos topos das árvores da plana floresta lá embaixo. Você agradece por conseguir enxergar a caverna melhor do que na noite anterior, e percebe que ela penetra a montanha mais do que você pensava. Nos fundos, separado por uma pedra, um túnel estreito se alonga pela escuridão. É tão apertado que você teria que se contorcer, empurrando sua mochila e espada à frente. Não há nenhuma corrente de ar vindo de dentro, nem algum outro indício de que ele leve a algum lugar. Você explora o túnel (volte para **35**), ou continua pela encosta da colina (volte para **114**)?

320

A cozinheira não está de bom humor. Tudo deu errado para ela hoje: um grupo batedor de Elfos das Trevas não conseguiu voltar do mundo exterior com carne fresca; a comida do frigorífico está levando horas para descongelar; sua assistente colocou sangue de morcego demais no cozido (um crime pelo qual a assistente rapidamente pagou, *Virando* o *próprio cozido!*); e assim por diante. Quando você entra na cozinha, ela pensa em uma solução perfeita para seus problemas. Seu dia foi arruinado por Elfos Negros: por que um deles não poderia resolver a situação, juntando-se à assistente na panela? A cozinheira corpulenta é meio humana, e foi especialmente trazida de Corda pelos espiões de Ishtra. Ela o ataca com um cutelo.

COZINHEIRA HABILIDADE 6 ENERGIA 10

Se você vencer, encontra outra porta na parede norte da cozinha. Você pega uma bandeja de comida para fazer uma saída convincente, passa pela porta e logo sai em outra série de portas, nas quais ouve pessoas fungando e bufando. Tendo ido tão longe, você acha que seja o que Deus quiser, como dizem os humanos, então abre a porta. Vá para **228**.

321

Você deixa a mata de arbustos de azevim e continua pela noite escura. Após cerca de um quilômetro, você chega a um monte de pedras, espalhadas entre as árvores, como se fossem granizos gigantes. Tendo checado que nenhuma delas era uma Fera da Rocha disfarçada, você resolve que esse é um bom local para pernoitar. Quando você se instala, um Lagarto Komodo se aproxima, tendo a mesma idéia. O vencedor ganhará uma cama para passar a noite!

LAGARTO KOMODO HABILIDADE 6 ENERGIA 8

Se você vencer, vá para **384**.

322

Você poderia atravessar o lamaçal em segurança, usando vários feitiços de Levitação, mas isso sugaria muito o seu PODER, então você viaja como pode, a pé. Na verdade, seriam necessários um feitiço para Localizar e um de Levitação para atravessar tranqüilamente: perca 2 pontos de PODER. Isso leva grande parte do dia, pois você tem que recuar várias vezes para encontrar o melhor caminho.

Quando sai da área de lodo, você decide ir para o oeste; mas viaja apenas mais meia hora antes de o crepúsculo o convencer a acampar. Você poderia dormir entre as raízes de uma grande árvore caída (vá para **335**), ou acampar nos galhos (volte para **133**).

323

Logo fica claro no campo inimigo. Um grupo invasor de seis Elfos das Trevas está se aproximando, voando de árvore em árvore. Assim que os avista, seu sangue de Elfo das Florestas ferve. Esses Elfos malditos zombam da bondade das outras raças de Elfos; a escória merece morrer. Eric fica com três deles, enquanto você enfrenta os outros três.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro ELFO DAS TREVAS	8	6
Segundo ELFO DAS TREVAS	7	6
Terceiro ELFO DAS TREVAS	7	8

Você está entre duas árvores fechadas, de costas para Eric, para assim poder lutar contra seus oponentes, um de cada vez. Se você vencer, volte para **19**.

324

Algo que você disse soou como terrivelmente engraçado para o Homem Selvagem. Ele cai na gargalhada, até as lágrimas rolarem, deixando trilhas em seu rosto sujo. Ele se dobra de rir, e começa a rolar pelo chão, levantando as pernas. Você aproveita a oportunidade para pegar sua espada e lutar (volte para **243**), ou apenas se senta e observa o ataque dele (volte para **166**)?

325

"O que você quer dizer?", grunhe o Goblin, erguendo a espada curva. "Ishtra não come esse tipo de comida - ele suga energia de coisas vivas." Seu blefe falhou. Você é rapidamente derrotado e será a próxima refeição de Ishtra.

326

Durante a tarde, não há mudança no estranho comportamento dos animais da floresta, que você havia observado antes. Você deduz que terá que mudar de direção, mas adia a decisão até a manhã seguinte, e resolve primeiro procurar algum lugar para pernoitar. Enquanto está pensando nisso, quase tropeça numa árvore nova que alguém inclinou e amarrou no chão. Quando passa, você deixa a árvore à sua direita (volte para **265**) ou esquerda (volte para **197**)?

327

O truque funciona. Ele baixa a guarda; você mergulha para pegar Telessa, rola e se levanta novamente, espada na mão, tudo num só movimento rápido e ágil. O louco rosna para você, furioso por ter sido enganado.

HOMEM SELVAGEM HABILIDADE 8 ENERGIA 12

Se você vencer, pode decidir levar esse magnífico machado mas, se o fizer, terá que deixar Telessa para trás, pois as duas armas pesariam demais. Evidentemente, o homem não tem nada escondido, as roupas esfarrapadas mal cobrem-lhe o corpo. Você resolve vasculhar a cabana. Volte para **136**.

328

Você foge para o mundo dos sonhos para evitar o Orc caótico, mas o movimento dele o faz colidir com seu corpo invisível. Ele ataca instintivamente com a clava e lhe dá um golpe de raspão. Você tem que voltar para a realidade e lutar, mas tire 2 pontos de ENERGIA pelo ferimento que ele já lhe causou. Vá para **348**.

329

Já que não há nenhum atrativo que faça uma direção mais interessante do que a outra, é preciso muita força de vontade para começar a andar. Mas, assim que você consegue fazer o esforço, as coisas mudam drasticamente. Você está de pé numa clareira - o centro da tempestade – enquanto tudo ao seu redor está sob o mais terrível temporal, como se os próprios deuses estivessem em guerra, ou o céu estivesse tentando se separar da terra. A tempestade parece vir em sua direção. Você corre para salvar sua vida (volte para **302**), ou fica onde está (volte para **76**)?

330

Esse não é o caminho para a cozinha, então seu blefe falhou. Os Goblins fazem picadinho de você e voltam para a refeição - com um item a mais no menu!

331

Você está num jardim, onde tudo é paz e tranqüilidade. Depois de suas últimas experiências, suspeita desse cenário. Você explora o jardim (volte para **139**), ou vai embora (volte para **303**)?

332

Conforme você anda para o norte, vê mais e mais evidências de que as criaturas do bosque estão se preparando para a iminente invasão de Ishtra. Não é somente o fato de eles estarem estocando comida; você também repara que os padrões de comportamento mudaram. Há menos animais do que o habitual, como se muitos já houvessem fugido; criaturas normalmente tímidas rosnam para você dos arbustos; pássaros trinam de medo do topo dos galhos.

Você começa a se arrepender por não ter trazido Provisões de casa, especialmente porque, quanto mais você se aproximar da cova de Ishtra, mais os animais terão colhido ou comido os alimentos disponíveis. Você sempre soube que teria que levar comida quando estivesse no subterrâneo, mas agora parece sensato ter Provisões para toda a jornada.

O próximo estágio de sua jornada para o norte será encontrado indo para **347**. Entretanto, antes disso, memorize o número dessa referência e volte para **50**.

333*

O túnel desce e logo você escuta o som de água corrente adiante. Em pouco tempo você chega à beira de um rio subterrâneo. Uma neblina maléfica vem do rio e impede que você veja sua extensão. Há uma corda grossa e esticada que desaparece na bruma, mas que parece atravessar o rio. Você usa a corda para atravessar o rio (volte para **26**), ou espera um pouco (vá para **345**)?

334

As asas do Vampiro o abraçam, até que tudo escurece e você só consegue enxergar o brilho vermelho dos olhos e a cabeça dele se aproximando de seu pescoço. Você acorda apavorado e descobre, logicamente, que é tudo uma ilusão. Recupere seu PODER para 1 ponto a menos do que era antes do combate no pesadelo. Já é de manhã, e você decide continuar sua viagem. Volte para **172**.

335

Você dorme sem sonhos durante um tempo mas, ao amanhecer, começa a sonhar. Em seu sonho, você está atravessando uma planície ampla e gelada. Um vento impiedoso e cortante sopra de uma cadeia de montanhas adiante e entra por dentro de sua roupa como se você estivesse nu. Então, sua vista das montanhas é cortada por uma nevasca; a neve fere seus olhos e tolda sua visão. O uivo do vento muda de tom e fica cada vez mais sinistro. Uma forma volumosa parece se solidificar da neve que cai. Você terá que lutar contra esse Fantasma da Neve, que tem PODER 14.

Jogue dois dados. Se o total for 2-7, o Fantasma da Neve tira 2 pontos de seu PODER;se for 8-12, você tira 2 pontos do PODER dele. Continue esse combate no sonho até o PODER de um dos dois chegar a zero. O Fantasma da Neve tenta acertá-lo com os punhos, enquanto você segura um porrete. Se você derrotar o Fantasma da Neve, volte para **262**; se ele o vencer, volte para **137.**

336

Esse é o seu melhor momento de luta: poderá ter uma batalha corrida contra seus oponentes, ao invés de enfrentá-los todos de uma só vez. As regras para essa batalha direta são as seguintes. Lute contra um Elfo das Trevas de cada vez. Se o combate com o primeiro Elfo das Trevas durar mais de quatro Séries de Ataque, o segundo Elfo das Trevas o alcançará, e poderá dar golpes livres em você durante quantas rodadas forem necessárias até que o primeiro seja abatido. Quando você tiver eliminado o primeiro Elfo das Trevas, lute contra o segundo; o terceiro então poderá dar golpes livres em você se o segundo não for vencido em quatro rodadas. Qualquer golpe livre contra você tirará os 2 pontos habituais de sua ENERGIA. Siga esse procedimento até ter derrotado todos os seis Elfos das Trevas - ou até que eles o tenham vencido!

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro ELFO DAS TREVAS	8	6
Segundo ELFO DAS TREVAS	7	6
Terceiro ELFO DAS TREVAS	7	8
Quarto ELFO DAS TREVAS	8	7
Quinto ELFO DAS TREVAS	6	6
Sexto ELFO DAS TREVAS	6	8

Se você vencer, vá para **392**.

337

Você consegue resistir ao lamento petrificante da Banshee e, antes que ela o alcance, sua arma está pronta para a luta. Você tem sorte, pois esse longo tempo de prisão a fez um inimigo menos terrível do que as outras de sua espécie: está fraca e, embora continue a guinchar, os gritos não o afetam.

BANSHEE	HABILIDADE 9	ENERGIA 8

Se você vencer, poderia verificar se a caverna da Banshee leva a algum lugar (volte para **237**), ou poderia voltar para a bifurcação e seguir para o novo túnel sul (volte para **90**), ou voltar para o leste pelo túnel que o trouxe a essa parte do território de Ishtra (volte para **132**).

338

Você ainda parece estar andando por uma floresta pacífica quando vê um outro Elfo das Florestas vindo em sua direção. Primeiro você pensa que é um Elfo como você, mas depois percebe que *é* você mesmo. Você se mexe para a esquerda, e sua cópia para a direita. Você terá que lutar contra sua cópia! Ela tem o mesmo PODER que você. Jogue dois dados. Se o resultado for 2-7, sua cópia tirou 2 pontos de seu PODER; se for 8-12, você tirou 2 pontos de PODER dela. Se você perder, terá se matado; se vencer, volte para **286**.

339

Você logo passa por nogueiras e arbustos - as nozes foram todas arrancadas. Isso é estranho: deve ser obra dos esquilos, embora eles estoquem nozes apenas no outono, se preparando para o inverno. Por que fariam isso no verão? Então ocorre a você que as criaturinhas estejam se preparando para algo pior do que o inverno - a chegada de Ishtra e suas tropas cruéis. Se os instintos dos esquilos lhes dizem para armazenar alimentos agora, o tempo é realmente curto. Você procura o estoque de nozes para encher o buraco em seu estômago (volte para **222**), ou volta por uma rota ao norte (volte para **275**)?

340

Recupere seu PODER ao que era antes da luta, aumentando 1 ponto por sua vitória. Vá para **361**.

341

Por algum tempo, nada acontece. Então você vê as mais bizarras e irreais imagens. Você está no meio de uma espécie de desfiladeiro, cujas paredes são feitas de...bem, você supõe que sejam construídas de alguma coisa, já que muitos humanos estranhamente vestidos estão indo e vindo pelas portas. Mas você não faz a menor idéia de que pedra as construções são feitas; também são cheias de luzes artificiais, mas o pior é que apontam para o céu e ameaçam cair na cabeça de todo o mundo. Você grita para os estranhos correrem, mas logo fica claro que eles não podem vê-lo ou ouvi-lo. Você pode ver, mas não escutar; está cercado pela correria, mas tudo se passa no mais absoluto silêncio.
Então surge um novo horror. O caminho plano no qual você está de pé é subitamente invadido por dúzias de monstros. Parece que são feitos de metal e vidro, e se movem a uma velocidade assustadora. Cada um tem pelo menos um humano dentro, que obviamente são prisioneiros e têm uma expressão rígida e torturada nos rostos.
Você acorda desse pesadelo: não suporta mais. Esse é algum outro mundo ou o futuro de Titan? A terra será controlada por esses monstros de metal, com escravos humanos? E onde estavam os Elfos, Anões e as outras raças? Você sente lágrimas saltando de seus olhos, temendo por sua raça, pois sabe que nenhum Elfo conseguiria sobreviver num lugar assim. Mas agora você está acordado, e deve prosseguir com sua missão. Volte para **172**.

342

O que é uma grade levadiça na realidade é uma barreira mágica no mundo dos sonhos; você ainda não conseguiu passar. Perca 1 ponto em SORTE e vá para **362**.

343

Ele não oferece resistência e, em seu sonho, você o corta em pedacinhos, atacando ferozmente como se vingasse todas as raças de Titan. Porém, ele é a fonte dos pesadelos e você está num deles. Matando-o, você está matando seu corpo do sonho, que não está mais conectado a seu corpo adormecido. Seu PODER é sugado. Seu corpo físico se mexe uma vez e fica imóvel para sempre. Quem encontrar seu cadáver não entenderá esse estado intocado.

344

Você segue para o oeste pela floresta conhecida. O sol emite raios de luz através das árvores, os pássaros cantam nos galhos e pequenos animais farfalham na mata. Mas a responsabilidade de sua busca pesa em você, que não pode apreciar tais coisas como antes. Há poucos caminhos nessa parte da floresta, mas existem muitos sinais que ensinam um Elfo das Florestas a discernir as trilhas, e você mantém uma direção mais a oeste. Depois de meio dia de viagem, você sente o cheiro de lenha queimada e ouve o som de vozes indistintas - humanos, muito provavelmente, a julgar pelo timbre. Eles estão um pouco para sua esquerda. Você procura companhia (vá para **387**) ou segue viagem (volte para **298**)?

345

Você raciocina que seria extremamente ineficiente para as tropas de Ishtra confiar apenas na corda para atravessar o rio; a corda deve estar amarrada a um barco, que pode ser puxado de margem para margem. Você espera tempo suficiente para as dúvidas crescerem em sua mente, mas então vê a corda tremer e pouco depois ouve o som inconfundível de um barco. Você espera que haja apenas um barqueiro, e não um esquadrão de tropas de Ishtra a bordo.

Você tem sorte: há apenas o barqueiro - um Ogre. Quando ele atraca o barco na beira, espera para que você suba. Você percebe que ele tem um machado ao alcance da mão e nota uma pilha de presas de javali numa caixa. Se você tem uma presa de javali, ele o levará, pois esse é o símbolo com o qual todas as tropas de Ishtra são enviadas (volte para **100**); caso contrário, você terá que lutar contra ele (volte para **42**).

346

No curso de sua viagem, você pode ter conseguido alguns objetos numerados, alguns relacionados a números especiais. Some os números de todos os objetos que você possui e vá para a referência cujo número é o total dessa soma. Se você não pode fazer isso, ou se a referência para onde você for não fizer sentido nesse ponto da aventura, volte para **212**.

347

A rota que você está seguindo passa por uma Planta Gotejante. As raízes sensíveis desta planta, alta em forma de árvore, detectam as vibrações causadas pelos passos de qualquer criatura, e ela imediatamente pinga um veneno de ação rápida de suas flores amarelas doentias. *Teste sua Sorte.* Se você for Sortudo, volte para **232**. Se for Azarado, volte para **194**.

348*

Você é azarado o bastante para ir de encontro a um Orc caótico. Você pode dizer que ele foi corrompido pelo Caos devido ao braço extra que nasceu em um dos ombros. Ele também anda cambaleando de um lado para o outro, como se seu equilíbrio tivesse sido afetado. Ele culpa o mundo por suas deficiências, mas odeia especialmente os Elfos; ele o ataca sem motivos. Felizmente, a falta de jeito do Orc compensa parcialmente seu braço a mais.

ORC CAÓTICO HABILIDADE 7 ENERGIA 6

Se você vencer, continua descendo para o oeste pela passagem, até chegar a uma bifurcação. À direita, há um túnel estreito e escuro que tem uma placa pendurada no teto, dizendo simplesmente "PERIGO". É uma placa nova, obviamente colocada por alguma tropa de Ishtra. À esquerda, existe um túnel sem nenhuma característica especial, pelo que você pode ver. Você segue para a direita (volte para **5**) ou esquerda (volte para **90**)?

349

Teste sua Sorte. Se você for Sortudo, volte para **118**. Se for Azarado, volte para **81**.

350

Assim que você pisa entre os pilares, seu sexto sentido treinado detecta uma importante característica dos domínios subterrâneos de Ishtra: esse é um lugar onde o mundo dos sonhos e a realidade se confundem. Você pode viajar por esses túneis em ambos os mundos. Assim, durante essa parte final de sua aventura, você poderia tentar chegar a Ishtra totalmente no mundo real, ou poderia passar de um para o outro. Mais importante, quando você viajando mundo dos sonhos nas terras de Ishtra, seu corpo físico se move também. Não é como estar adormecido, quando seu corpo fica no mesmo lugar; ao invés disso, mesmo que esteja realmente andando, sua consciência é apenas do mundo dos sonhos - você é como um sonâmbulo.

Além das diferentes aventuras que os dois mundos oferecem, deve-se notar que há vantagens e desvantagens em ambos. Por exemplo: você não pode esperar adquirir objetos físicos no mundo dos sonhos; por outro lado, quando você está no mundo dos sonhos, seu corpo físico é invisível (mas continua existindo) na realidade. Deve-se observar também que, quando você atravessa do mundo dos sonhos para a realidade, pode ficar desorientado e não saber exatamente onde está nos túneis.

Sempre que uma referência da "realidade" é marcada por um *, você pode escolher saltar para o mundo dos sonhos subtraindo 20 do número da referência e indo para esse novo número. Sempre que uma referência do "mundo dos sonhos" for marcada por um #, você pode ir para a realidade somando 50 ao número da referência e indo para esse novo número. Você sempre pode passar de um mundo para o outro dessa maneira, independente das outras opções que a referência ofereça. Você terá a oportunidade de passar apenas quando for possível fazer isso. Por ora, você desce o túnel à sua frente com cuidado. Vá para **362**.

351*

Você chega a uma passagem à sua esquerda, mas ouve vozes, e então segue adiante. Mais à frente, você vê uma porta pesada de madeira à sua direita e pára, mas não escuta nenhum som atrás da porta. Você continua indo para o norte (volte para **274**), ou descobre o que há do outro lado da porta (volte para **13**)?

352

Se você usar um feitiço de Fogo, volte para **207**; se usar um de Fraqueza, volte para **230**.

353

Você consegue se segurar e continua avançando pela corda. Porém, logo sente a corda tremer. A princípio, não sabe o que está acontecendo, pois é difícil olhar para frente através da neblina, ainda mais pendurado de cabeça para baixo. Então ouve o som inconfundível de um barco, e entende para que serve a corda. Há um barco atravessando o rio, que é puxado para cá e para lá pela corda, fixa a ele, que está vindo em sua direção da outra margem do rio. Sua única opção é esperar... e torcer para que haja apenas um barqueiro, e não um esquadrão de tropas de Ishtra a bordo.

Você tem sorte: há apenas o barqueiro. Ele o chama assim que o vê, mas continua a puxar a corda, conduzindo o barco. Quando a proa está embaixo, você se joga. Não há como o barqueiro - um Ogre - acreditar em qualquer desculpa que você invente para estar pendurado na corda: um morador desses túneis conheceria o barco e teria esperado na margem. Assim, você imediatamente entra em combate com o Ogre; quando ele percebe suas intenções agressivas, pára de puxar a corda e pega o machado. Volte para **42**.

354

Você é incapaz de continuar o sonho. É horrível demais. Você acorda com o grito silencioso das árvores torturadas ressoando em sua cabeça. Leva um tempo até conseguir se libertar dos resquícios do odor terrível. Vá para **380**.

355

Você caminha como em um sonho pela clareira encantada. Há arbustos carregados de frutas saborosas e raízes comestíveis em abundância mas, toda vez que você tenta pegar alguma coisa, ela recua, fugindo de seu alcance. Você não consegue repor suas Provisões aqui. Finalmente, chega ao final da clareira, e a rudeza das terras amaldiçoadas o atinge como um golpe físico. Invocando sua força de vontade, você passa pela fronteira do reino cruel de Ishtra. Volte para **259**.

356

Você tropeça e cai de cara no líquido nocivo, no chão da garganta. Você engasga com o choque e, para seu horror, um dos parasitas em forma de enguia imediatamente tenta entrar em sua boca. Se seu PODER for 18 ou mais, volte para **251**; caso contrário, volte para **202**.

357

Você colhe algumas toras e arranca vários arbustos para fazer uma tela na entrada da caverna. Isso não enganará seus ocupantes, caso eles voltem, mas o alertará com maior antecedência, pois eles fariam barulho para remover a tela. Você não dorme bem, pois está esperando que o animal volte - o que não acontece. Apenas uma breve visão penetra seu sono leve, mas é um sonho de uma beleza estonteante.

Você se vê no meio de um anel formado por seis lagos, que instintivamente você sabe que são profundos. Dois deles estão cheios de fogo líquido, que vai mudando de aspecto e cor e parece formar imagens reconhecíveis - mas elas se vão antes que você possa identificá-las, e uma nova imagem toma o lugar da outra, para sempre perdida. Dois outros lagos estão cheios de água; no sonho você olha para um deles e sabe que a água queima de tão gelada, embora não congele. Você vê refletido um céu escuro repleto de estrelas, mas não são as constelações conhecidas que circundam Titan. Os dois últimos lagos, dispostos um de frente para o outro, são funis para ventos fortes. Um deles expira e o outro inspira, com se fossem a respiração do mundo, e a força de suas rajadas poderia sugá-lo para as profundezas impenetráveis ou soprá-lo aos céus. Ganhe 2 pontos de PODER e volte para **319**.

358

Nada acontece, para sua surpresa, já que você esperava uma armadilha. Você apoiou os pés de cada lado do túnel, no caso de uma cova se abrir embaixo, e estava olhando para o teto, vendo se desabaria em cima de você. Nada disso aconteceu, nem a porta se abriu. Você a empurra para ver se destrancou algum tipo de cadeado - e a ponta de alguma coisa atinge sua mão! *Teste sua Sorte.* Se você for Sortudo, não é seu braço de luta, e você tira apenas 2 pontos de sua ENERGIA. Se for Azarado, deve tirar também 1 ponto de seu PODER. Daí você empurra a alavanca para cima. Volte para **305**.

359

As masmorras de Ishtra estão lotadas: ele tem problemas com tropas desobedientes. Sua chave abre o cadeado e você entra numa salinha que está sendo usada como cela extra. O ocupante o toma por um carcereiro descuidado e ataca.

PRISIONEIRO HABILIDADE 7 ENERGIA 6

Se você vencer, pode tentar outra porta tirando outro duplo, ou pode andar pelo corredor (volte para **217**).

360

No sonho, você é atacado por um Morcego Vampiro, servo de Ishtra. Ele tem PODER 16; você tem que travar uma batalha de sonho. Jogue dois dados. Se o total for 2-7, o Vampiro tira 2 pontos de seu PODER; se for 8-12, você tira 2 pontos do PODER dele. Siga esse procedimento até que um dos dois chegue a zero. O Vampiro está sempre tentando afundar os caninos em seu pescoço e o ataca com as asas duras. Se você derrotá-lo, volte para **65**; se ele o vencer, volte para **334**.

361

Você examina uma paisagem deserta e sombria. Um rio serpenteia ao pé da colina na qual estava e você desce o rio, mas a água fumega como ácido: resolve não atravessar. Você caminha pelo rio pela esquerda (volte para **238**) ou direita (volte para **105**)?

362*

Você chega a uma bifurcação no túnel. Quando duas passagens se encontram com a sua, uma grande estátua de pedra o encara, e você reconhece como sendo uma Crio-Esfinge, uma esfinge com cabeça de carneiro. Assim que você se aproxima, grades levadiças descem com estrondo para barrar os caminhos e a Crio-Esfinge fala com a voz gelada: "A rota à esquerda leva adiante, à direita morte instantânea." Você sabe que as palavras da Esfinge nunca são o que aparentam. Você pega o caminho à esquerda (volte para **78**) ou à direita (volte para **151**)?

363

Você deixa seus pensamentos voarem para longe. Repassa imagens dos entes queridos que deixou para trás e dos riscos no caminho por vir. O perigo parece distante nessa clareira ensolarada. Contudo, você sabe que o tempo é curto, assim, com um suspiro, você levanta e se prepara para continuar. Você olha para cima, apreciando a luz do dia, e vê um Falcão-Sangue gigante mergulhando em sua direção! Há tempo para lançar um feitiço, se quiser, e você sente que pode gastar 1 ponto de PODER. Os feitiços úteis nesse caso seriam o de Fogo (volte para **127)**, Proteção (volte para **154**) ou Fraqueza (volte para **256**). Se você enfrentar a criatura normalmente, volte para **29**.

364

Agora, ao invés de enfrentar monstros separados, você tem que lutar contra o próprio Morfeu, o conglomerado de monstros de pesadelos, que está tentando absorvê-lo. Já que Morfeu não é mera ilusão, mas uma criatura do mundo dos sonhos, você pode ser morto nessa batalha. Conduza o combate normalmente, mas substitua ENERGIA por PODER.

MORFEU HABILIDADE 8 PODER 20

Você pára de lutar quando o PODER de Morfeu atingir 2 ou 1, se você conseguir chegar até lá (volte para **250**), ou matá-lo (volte para **343**)?

365

O rio serpenteia muito mas, pelo menos, continua a ser um rio em seu sonho. Você caminha pela margem esquerda. Não tem noção do tempo: poderia estar aqui há um minuto ou um ano. De vez em quando um monstro emerge da água; nada o ataca, mas o clima geral é de medo – esperando algo desagradável acontecer a qualquer momento.

À sua esquerda você vê uma torre prateada. A arquitetura é esquisita e desconhecida: parece que muitos anéis foram colocados um em cima do outro, e o mais largo é a base. Embora o céu esteja nublado, a torre brilha como se refletisse a luz do sol. Há algo no topo, mas você não consegue ver o que é. Uma biruta, talvez. Você segue em direção à torre (volte para **266**), ou continua pelo rio (volte para **192**)?

366

Quando segue para sudoeste, você espera logo chegar novamente ao riacho. Entretanto, você não o encontra, mas sim a nascente - uma grande área lamacenta onde muitas fontes jorram do subsolo. Se você continuar pelo sudoeste, terá que passar pelo lodo; você deduz que poderia fazer isso com a ajuda de um ou dois feitiços. Como alternativa, você poderia evitar a lama e simplesmente ir para o oeste. Se sua direção for sudoeste, volte para **322**; se for oeste, volte para **10**.

367

Você arruma os objetos rapidamente, senta-se no centro e espera. Ishtra entra em seu campo de visão com um som de trovão e o cheiro da corrupção. Príncipes Demônios assumem várias formas; você o vê como um crocodilo com cabeça de cabra, que fica de pé e tem um fogo verde pálido emanando do corpo. Ele dá uma gargalhada insana quando vê o que você fez. "Elfo tolo!", grita. "Você esperava me derrotar com seus objetos desprezíveis - a mim, Ishtra, o Todo-Poderoso? Logo serei maior que meus irmãos. Nada poderá me deter agora!" Ele o joga no esquecimento com um simples raio.

368

Você anda um pouco pelos arbustos baixos, que brilham com uma luz artificial e com lama de sangue. Sem aviso, o chão sob seus pés cede e você cai num túnel subterrâneo pelo qual passa um rio lento. Volte para **85**.

369

Você corre para cima do outro Orc Pigmeu. Ele tem tempo apenas para erguer a espada a fim de se defender.

ORC PIGMEU HABILIDADE 6 ENERGIA 5

Se você vencer, ouvirá o som de uma patrulha voltando pelo túnel. Talvez a confusão da luta tenha chegado a seus ouvidos. Você torce para que a morte de dois Orcs Pigmeus não chame muita atenção; esse tipo de coisa deve acontecer todo dia num lugar infernal como esse. Você escapa do túnel e volta para a caverna dos ossos. Você ainda reconhece que o túnel nordeste não é seguro, assim, rapidamente escolhe entre o túnel norte (volte para **281**) ou oeste (volte para **333**).

370

Se você está usando um pingente, volte para **138**; caso contrário, volte para **211**.

371

Quando você olha dentro de seus olhos, fica hipnotizado e parece cair neles, ou atravessá-los. Durante algum tempo você parece flutuar sob um sol quente e amarelo. Então, como se fosse uma águia no céu, você observa uma cena horrível lá embaixo. Um povo estranho está acampado numa bifurcação entre dois rios rasos; sua pele é vermelho-acobreada e no topo de suas barracas estão as pontas dos mastros que formam a estrutura das tendas. Algumas pessoas de pele mais clara estão se aproximando a cavalo; sabres brilham ao sol e varinhas mágicas matam a distância. A imagem é muito clara; você sabe que o povo vermelho será massacrado, e que cenas como essa aconteceram e sempre irão acontecer em todos os mundos. Mas isso é tudo que você tem tempo para ver e saber, antes de ser sugado de volta por um redemoinho. Volte para **331**.

372

Você descansa um pouco e então se prepara para partir novamente, quando a meia-luz da alvorada se transformou em plena luz do dia. Porém, assim que você se levanta, o Homem-Gorgulho, em cuja casa você pernoitou, volta de sua caçada noturna. Homens-Gorgulhos são mutantes infelizes, metade besouros, metade humanos. Possuem uma armadura natural nas costas e tendem a ficar de quatro para se proteger. Foram banidos há muito tempo da sociedade civilizada, e os poucos remanescentes da espécie moram em lugares escondidos do mundo - como as profundezas da Floresta de Affen! Como sobreviventes do mundo de Titan, estão longe de serem lutadores covardes. Esse larga o saco que está carregando e vem em sua direção, erguendo um machado.

HOMEM-GORGULHO HABILIDADE 8 ENERGIA 11

Toda vez que você vencer uma Rodada de Ataque, jogue um dado extra. Se o resultado for 1-3, o Homem-Gorgulho conseguiu evitar seu golpe com a armadura e perde apenas 1ponto de ENERGIA (ou 2 se você usar a SORTE com sucesso). Se você vencer, volte para **162**.

373

Não há sinal de qualquer criatura viva que tenha dado o grito sobrenatural que você escutou. Entretanto, enquanto você observa da colina, a neblina que cobre a floresta amaldiçoada de repente começa a se movimentar e, mesmo afastado, você é carregado por uma rajada de vento furiosa. *Teste sua Sorte.* Se você for Sortudo, volte para **175**; se for Azarado, para **93**.

374

Assim que vê a Banshee, você ergue sua espada. Mas não consegue resistir ao lamento petrificante: você é temporariamente congelado de medo, e o monstro o ataca com as garras. Reduza 2 pontos de sua ENERGIA. O choque da dor o tira do transe e você agora está pronto para lutar. Sua sorte é que o longo tempo de prisão fez dela um inimigo menos terrível do que as outras da espécie: está fraca e, embora continue a gemer, os gritos não o afetam.

BANSHEE HABILIDADE 9 ENERGIA 8

Se você vencer, poderá ver se a caverna da Banshee leva a algum lugar (volte para **237**), ou poderá voltar para a bifurcação e seguir para o novo túnel sul (volte para **90**), ou voltar para o leste pelo túnel que o trouxe a essa parte do território de Ishtra (volte para **132**).

375

Com uma ponta de arrependimento, você desembainha Telessa e a joga na grama úmida à sua frente. Você se pergunta o que acontecerá agora, mas lembra-se de que "onde há vida, há esperança". O pé sai de seu pescoço e a voz lhe diz para se levantar. Quando você faz isso, vê uma figura estranha. Diante de você está um humano corpulento, apoiado no cabo de um machado de duas lâminas muito bem polido. O estranho é o contraste entre o cuidado com que o machado é tratado e a aparência selvagem e desleixada do homem. As roupas são quase farrapos, os cabelos e barba são compridos, e os braços descobertos estão cobertos por anos de sujeira. Subitamente, tem um ataque de riso, e você percebe que ele é completamente maluco. Você terá que agir com cuidado. Diz a ele que não pretende causar-lhe nenhum mal. Você faz isso para baixar a guarda dele, alcançar Telessa e lutar (volte para **327**), ou esperará um tempo (volte para **301**)?

376

Mais tarde, você escuta o som inconfundível de um Javali Selvagem pisando na mata. O barulho some e você pensa que está seguro mas, cerca de meio quilômetro adiante, a criatura surge à sua frente, detrás de uns arbustos.

JAVALI SELVAGEM HABILIDADE 6 ENERGIA 5

Como os EIfos das Florestas não comem carne, esse encontro não abastece seu estoque de Provisões, mas você decide levar as presas. Se você vencer, volte para **326**.

377

Você muda sua visão para aquilo que lhe é mais familiar - uma floresta. Mas essa não é uma floresta comum; mesmo a floresta destruída, na entrada do território de Ishtra, parece em comparação a essa, um refúgio de saúde e paz. As árvores aqui não são realmente árvores, são protuberâncias malignas, extensões do câncer que é a terra daqui. Elas gritam de agonia e imploram a você que as liberte dessa miséria. Você tenta ajudar (volte para **200**), ou tapa os ouvidos e prossegue (volte para **249**)?

378

Você está limpando a sujeira de uma janela quando o estalar de um galho o alerta do perigo. Você se vira e vê uma figura estranha. Diante de você está um humano corpulento, apoiado no cabo de um machado de duas lâminas muito bem polido. O estranho é o contraste entre o cuidado com que o machado é tratado e a aparência selvagem e desleixada do homem. Suas roupas são quase farrapos, seus cabelos e barba são compridos, e seus braços descobertos estão cobertos por anos de sujeira. Subitamente, tem um ataque de riso, e você percebe que ele é completamente maluco. Ao mesmo tempo, ele se lança em sua direção.

HOMEM SELVAGEM HABILIDADE 8 ENERGIA 12

Se você vencer, pode levar esse magnífico machado mas, se o fizer, terá que deixar Telessa para trás, pois as duas armas pesariam demais. Evidentemente, o homem não tem nada escondido, as roupas esfarrapadas mal cobrem-lhe o corpo. Você resolve vasculhar. a cabana. Volte para **136**.

379

Embora os Goblins tenham ficado curiosos, não suspeitam de você, nem tentam detê-lo. Para parecer convincente, você deixa a sala de jantar pela porta norte, por onde entrou. Some 1 ponto à sua SORTE. Você volta para a bifurcação e, dessa vez, segue para o norte. Volte para **310**.

380

Quando desperta totalmente, você sabe o que deve fazer. Em algum lugar da floresta há uma área destruída que marca a entrada para a fortaleza subterrânea de Ishtra; você tem que encontrá-la, entrar na cova, procurar Ishtra e lutar contra ele. Isso será uma grande tarefa - uma busca que, quer você vença ou fracasse, os Elfos das Florestas cantarão para sempre. É um feito ousado para um Elfo das Florestas, pois sua raça normalmente não se afasta de casa mais do que meio-dia de jornada.

Você convoca o conselho dos antigos da tribo e explica sua tarefa. Eles protestam que tal missão é impossível, mas você não permite que essas dúvidas o perturbem Você lhes diz que deve ir, e providencia a proteção da tribo durante sua ausência. Depois de abraçar seus amigos mais próximos - e muitos parecem serem tais circunstâncias – você se prepara para partir. Tudo o que precisa é de sua espada Telessa e uma mochila. Você não leva Provisões, pois um Elfo das Florestas confia em que vá encontrar alimento suficiente na floresta.

Para onde você ruma? O Lago Nekros fica não muito distante, a leste. Assim, você deve escolher entre seguir aproximadamente para o norte (volte para **88**), sul (volte para **398**), ou oeste (volte para **344**).

381*

O túnel termina em uma bifurcação em forma de T, onde uma ampla passagem bem iluminada vai para o leste e oeste. Contudo, isso é tudo que você consegue notar no momento, pois teve que voltar para dentro do túnel escuro a fim de evitar uma patrulha de Goblins. Quando eles passam, você os segue para o leste (volte para **204**), ou vira para o oeste (volte para **348**)?

382

Você anda bem para oeste pelo resto do dia. O comportamento dos animais não muda muito. À noitinha, você é atacado por um enxame de marimbondos mas, como eles são agressivos por natureza, isso não conta. Você consegue passar bem por esse ataque e perde 1 ponto de PODER por ter usado um feitiço de Fogo.

Você acha uma trilha estreita. Ela segue na direção certa, e você a pega: isso permite continuar viajando mesmo com a chegada da noite. No crepúsculo, você não enxerga a armadilha até que seja tarde demais. Uma rede cai do alto; é incrivelmente leve, mas forte e pegajosa como uma imensa teia de aranha. Você é pego de jeito, não pode mexer um braço para segurar Telessa. Você vê uma Pixie saindo dos arbustos. Com um largo sorriso no rosto insolente, ela joga um pó mágico e você desmaia. Volte para **98**.

383

Mais tarde, você começa a subir uma cadeia de colinas, com tanta vegetação quanto qualquer outra parte da Floresta de Affen. Some 1 ponto à sua SORTE por ter chegado até aqui. A rocha das colinas está exposta em alguns lugares; pedras se espalham pelo chão e você passa por algumas pequenas cavernas. Você percebe que não será difícil encontrar uma grande o bastante para passar a noite. Você faz isso (volte para **181**) ou não (volte para **56**)?

384

Rodeado pelo mal desse lugar terrível, seus sonhos são inevitavelmente conturbados. Você parece ver uma serpente gigante cercando e comprimindo a floresta. Enquanto ela é espremida, vai se transformando em um rosto maldoso, cuja boca é a cova de Ishtra e cuja risada é o grito arrepiante que você ouviu da colina. Você está sendo levado para a boca, e tem uma vaga consciência de que os gritos de Ishtra estão sendo acompanhados pelos seus próprios gritos. Agora você está se agarrando ao chão para não ser mais sugado para dentro da bocarra. Você desiste de lutar e se deixa levar (volte para **99**) ou não (volte para **252**)?

385

O Troll mata o Ogre - mas então vem em sua direção! Você terá que lutar para sair dessa situação: o sangue do Troll está fervendo e ele está ávido por outro combate, seja contra um estranho ou não. Felizmente, ele foi ferido pelo Ogre e deixou de ser um oponente tão perigoso quanto antes.

TROLL HABILIDADE 8 ENERGIA 7

Se você vencer, volte para **39.**

386

A empatia não conhece distâncias e, como Elfo das Florestas, você pode sentir o sofrimento da floresta, mesmo ainda estando um pouco longe. O que você vê é apenas uma imitação do lugar que você conhece e ama. Há árvores normais - embora muitas áreas tenham sido devastadas pelo fogo ou por uma horda de Anões com machados descuidados. Em contraste com a claridade do ar de onde você está e o vale agradável lá embaixo, a região amaldiçoada está tomada por uma neblina obscura que rola e fervilha como se tivesse vida própria. Mas sua observação da cena é interrompida por um grito agudo que corta o ar, silencia os pássaros e o faz arrepiar de medo. Levantando-se, você corre e se esconde de qualquer que seja a fonte desse som (volte para **7**), ou fica onde está (volte para **373**)?

387

Você logo vê que está se aproximando de uma clareira, e nota uma fina nuvem de fumaça subindo pelo céu sem vento. Você consegue ouvir as vozes mais claramente agora. Definitivamente, são de humanos, e eles parecem preocupados. Você entra na clareira (volte para **59**), ou grita antes (volte para **294**)?

388*

Você caminha corajosamente pela passagem bem iluminada, tentando parecer que pertence ao lugar. Passa por um túnel estreito e escuro à sua direita, mas acha que a passagem principal deve levar a algum lugar importante, então continua descendo. A patrulha de Goblins que você avistou já se foi há muito tempo. Você encontra alguns Trogloditas, mas não tem dificuldade em abrir caminho por esses cérebros de ervilha. A passagem termina numa bifurcação onde você pode virar à direita (volte para **123**) ou esquerda (volte para **310**).

389

Enquanto está lutando no sonho, você está se contorcendo e debatendo na realidade. Até que desaba do galho onde estava deitado e cai pesadamente no solo. Tire 4 pontos de sua ENERGIA. Ainda faltam muitas horas para a noite terminar, então você sobe novamente na árvore e volta para seu sono agitado. Volte para **360**.

390

Tire 2 pontos de sua ENERGIA por falta de repouso. A manhã chega e o encontra próximo ao topo da cadeia de colinas. Volte para **114**.

391

Você torce para que a decisão aparentemente suicida de deixar o verme da areia levá-lo para o subsolo dissipe esse sonho e o mude para outro. A areia entra em sua boca e enche suas narinas, mas sua esperança não é em vão. Some 1 ponto à sua SORTE. Volte para **331**.

392

Some 2 pontos à sua SORTE por ter sobrevivido a esse encontro extremamente perigoso com os Elfos das Trevas. Você ganha também um disfarce: sabendo que haverá muitas tropas de Ishtra no subsolo, você veste uma roupa de Elfo das Trevas. Pouco tempo depois, mas já à noite, você chega à entrada para a cova de Ishtra. Não é como você esperava. Dois grandes pilares de marfim sustentam a boca de um túnel que desce, iluminado por tochas que pingam pelas paredes. Seu sonho estava sendo simbólico, e não literal, quando lhe mostrou a cova. Provavelmente, esses são túneis naturais que Ishtra tomou e restaurou. Você respira fundo e entra pelo Portão de Marfim. Uma revoada de morcegos, perturbados por sua presença, sai batendo asas pela noite afora. Volte para **350**.

393

O tempo passa. Se você não comeu até agora em sua jornada subterrânea, tire 2 pontos de sua ENERGIA. O túnel onde está termina abruptamente numa porta de madeira pesada - sólida demais para ser arrombada, você pensa. Não há maçaneta nem fechadura, mas uma alavanca saindo da parede ao lado. Você já havia ouvido falar desse tipo de porta. Você empurra a alavanca para cima (volte para **305**) ou para baixo (volte para **358**)?

394

O Homem-Gorgulho investe contra você.

HOMEM-GORGULHO HABILIDADE 8 ENERGIA 11

Toda vez que você vencer uma Série de Ataque, jogue um dado extra. Se o resultado for 1-3, o Homem-Gorgulho conseguiu evitar seu golpe com a armadura e perde apenas 1 ponto de ENERGIA (ou 2 se você usar a SORTE com sucesso). Se você vencer, pode levar o machado, se quiser. Você também olha dentro do saco do Homem-Gorgulho para ver se pode reabastecer seu estoque de Provisões, mas o conteúdo de vermes rastejantes embrulha seu estômago. Volte para **308**.

395

Se seu PODER é 14 ou mais, volte para **241**; caso contrário, volte para **354**.

396

Eric Rune-Axe tem HABILIDADE 8, ENERGIA 12. Vocês dois podem lutar contra o Alterador de Forma juntos. A selvageria de seu ataque sugere que é melhor ambos se aproximarem em cada Série de Ataque, mas vocês podem lutar em rodadas alternadas.

	HABILIDADE	ENERGIA
ALTERADOR DE FORMA	10	10

Se você vencer, mas Eric morrer, você enterra seu corpo e deixa seu machado ao lado, em sinal de reverência. Se ambos vencerem, continuam juntos. Em ambos os casos, volte para **146**.

397

Some 1 ponto à sua SORTE.Você anda por uma paisagem de sonho cada vez mais esquisita, o que o faz ter certeza de que está próximo de sua meta. Está caminhando agora por arbustos baixos, que brilham com uma luz artificial e com lama de sangue. Sem aviso, o chão sob seus pés cede e você cai num túnel subterrâneo onde passa um rio calmo. Volte para **85**.

398

Você parte para o sul, com o sol iluminando o gramado e os pássaros cantando alegremente nas árvores - e com medo no coração. Mas a caminhada está tranqüila, há muitas nozes e frutas, e você não pressente nenhum perigo imediato. Por volta do meio-dia, entretanto, uma neblina súbita gira do leste, onde, não muito distante, fica o Lago Nekros. As profundezas escuras do lago são um contraste com a alegria de verão, e essa neblina faz suas pernas tremerem. De repente, fora da bruma, surge um Demônio da Neblina. Você recua e evita o primeiro ataque de suas garras mortais, mas ele volta imediatamente. O monstro é tão veloz e transparente que você tem que tirar 2 pontos de sua HABILIDADE enquanto luta. É como um fantasma de vapor, mas as garras são bem reais.

	HABILIDADE	ENERGIA
DEMÔMIO DA NEBLINA	8	6

Se você vencer, vá para **291**.

399

Com o avanço da tarde, você descobre que moitas quase impenetráveis o estão forçando a desviar mais para o oeste. Você está feliz com essa mudança de direção (volte para **376**), ou força passagem pela mata para o noroeste (volte para **12**)?

400

Agora que você libertou Titan de Ishtra, o exército dele cairá. Se você permanecesse nessa fortaleza subterrânea, logo ouviria os sons de luta, como se cada facção das tropas tentasse aniquilar as outras. Contudo, você não fica! A caverna em que você está - onde enfrentou Morfeu e derrotou Ishtra - é perto de uma das saídas dos túneis. Você sai por um portão de chifres e volta para a floresta. Não houve nenhuma cura milagrosa: ela ainda está destruída e arrasada como antes; mas você sabe que logo ficará coberta de verde, quando tudo brotar novamente. Por ora, sua floresta e Titan estão a salvo!

LIVROS-JOGOS AVENTURAS FANTÁSTICAS

Como VOCÊ, um humilde Elfo das Florestas, pode derrotar o Príncipe Demônio Ishtra?

Você pode ser um humilde Elfo das Florestas, mas foi VOCÊ que os Deuses escolheram para enfrentar Ishtra e seu crescente exército de criaturas malignas. VOCÊ tem que impedir essa força antes que ela se torne invencível. Como Príncipe Demônio, Ishtra não pode ser morto por nenhuma arma de qualquer raça da Terra – mesmo a mais poderosa espada mágica dos Altos Elfos não teria poder sobre ele – assim, o que VOCÊ poderia fazer contra ele?

Talvez a poderosa arte que os Elfos Florestais possuem, de controlar os sonhos, possa lhe trazer importantes vantagens, permitindo que você lance feitiços em momentos vitais de sua aventura...

São necessários apenas dois dados, um lápis e uma borracha.

VOCÊ decide que caminhos seguir, que perigos enfrentar e contra quais adversários lutar!

Capa e Ilustrações de Ian Miller

EDITORA

MARQUES SARAIVA

ISBN 85-85238-68-5

Atenção!!!

Este livro foi trazido à você por Oculum Malum.

Este é um material de distribuição de fãs para fãs destes livros e seus direitos autorais de publicação no Brasil, pertencem à Editora Marques Saraiva.

Copyright © by Marques Saraiva Gráficos e Editores

Este e-book se destina única e exclusivamente a quem possui o livro original e tem o objetivo de preservar o livro da ação do tempo e do manuseio do mesmo.

Se você adquiriu este material e não possui o livro original, delete-o imediatamente de seu computador pois caracterizar-se-á crime de pirataria.

É proibida a comercialização deste material.

Obs: Este lançamento foi um trabalho em parceria, entre mim, Oculum e o tomasmp.
50% de crédito para ambos. Valeu Tomás.

Agradecimentos também à Renato Ferreira, e Edlane pela colaboração.

Visite: http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=32247471

Dúvidas, sugestões ou reclamações? Mande um e-mail para
oculum.malum@gmail.com